YOKOKU

LA REVISTA DE MANGA Y ANIME

- NUEVA ERA -
Nº 01 - 350 ptas.

MACROSS 7
la rebelación

1999

ya falta menos
SLAM DUNK

IRIA

y mucho más

ESPECIAL
Majestuoso póster/calendario de regalo

R&C EDICIONES

ALBANIME 95

Del 24 al 25 de febrero en el Ateneo albacetense primeras jornadas de Manga y Anime

Organiza: Lázaro Muñoz

¿NUEVA ERA?

Hace ya mucho tiempo que apareció por última vez Yokoku, tanto que debido a un cúmulo de factores (entre estos los problemas de edición), decidimos hacer una pausa en nuestra cruzada y plantearnos que rumbo debía coger la revista.

Muchos son los cambios realizados en Yokoku. La maqueta ha sido el primer elemento que se ha cambiado, acto seguido renovamos el equipo colaborador, y entonces se disipó por fin el problema más grave; la edición.

Superados los problemas más importantes, volvemos a la carga con la nueva era de Yokoku, incluimos un par de secciones nuevas; Novedades y B.S.O., en la primera comentaremos mangas publicados o por publicar en España que por su contenido sean dignos de nombrar, y en la segunda comentaremos CD's de gran calidad musical (siempre que se pueda).

¿BIMESTRAL O MENSUAL?

De momento, cada dos meses os esperamos en las librerías y kioscos más importantes, pero seguramente si vosotros nos requirierais el cambio a fórmula mensual tened por seguro que nos lo pensaríamos....

¿ALGUIEN DIJO "PÓSTER"?

Para este número y sin que obligatoriamente marque un precedente, hemos incluido un póster/calendario estupendo. En el próximo número, daremos color a la sección de anime y procuraremos englobar otro póster más dentro de la revista.

¿MAS CAMBIOS?

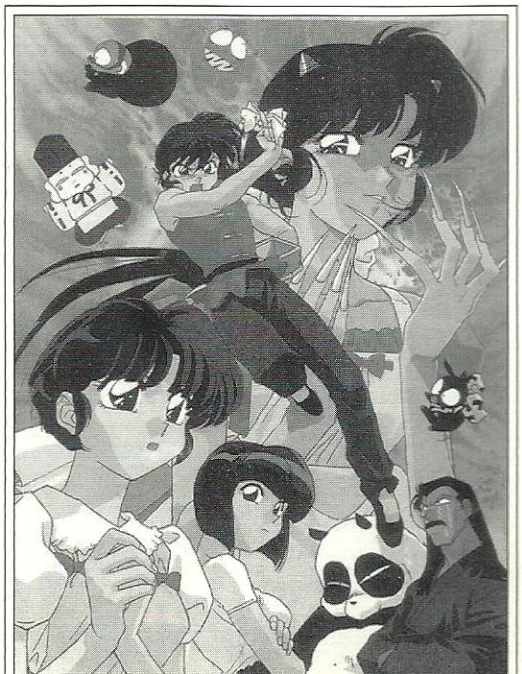
Por supuesto, estamos estudiando otro tipo de formatos para darle a la revista un toque más personal, eso si, tranquilos que nos reconoceréis. Es más que probable que muy pronto mientras naveguéis por Internet (los que podáis) os demos una pequeña sorpresa con nuestro web, ya veréis, ya.

Carlos Loriente.

LA PORTADA

Para iniciar una nueva epoca y por así decirlo comenzar de nuevo era casi obligado portada de Dragon Ball o Ranma, pero a nosotros no nos daba el peso la idea, no queríamos caer en lo que algunas publicaciones han caído con excesiva facilidad. Dragon Ball continua, vale. De Ranma a aparecido un nuevo Ova y Planeta de Agostini lanza la 4ª parte, perfecto.

Pero, ¿que es El Hazard?, sencillo, es la última creación del equipo creador de Tenchi Muyo, en este número os ofrecemos una reseña, pero preparaos porque en el próximo alucinaréis con la serie que bate récords en Japón.



El © de la portada es el siguiente: Pioneer LDC/AIC.

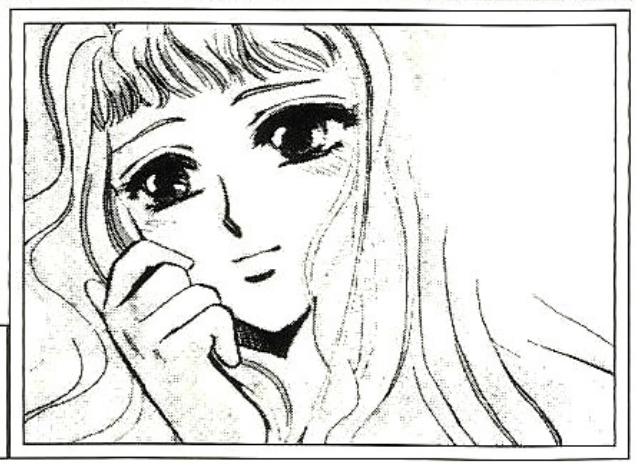
SUMARIO

EDITA
RBM Ediciones
COORDINADOR
Carlos Loriente
REDACCIÓN
X Team
* Jordi Sala * ¡¡BIEN!!
COLABORADORES
María Ferrer Simó
Judith López Olmeda
Jacobo Molins
Máriam Nabil
Rafa Ferrer Simó
Carlos García
Nayara
José E. Guirado Moreno
Lázaro Muñoz Muñoz
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Planeta de Agostini
Norma Editorial
Ediciones Glénat
Ficomic
Manga Films S.L.
Monchito Ponce
Cyber Arts
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Carlos Loriente
DISTRIBUYE
Difured
DEPÓSITO LEGAL
D.L.T 541-96
Para cualquier consulta dirigirse a:
C/Recs, nº28, esc.D,3º-1ª.
43201 - Reus (Tarragona)

Yokoku, no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores en artículos firmados.
Esta es una publicación de un grupo de aficionados al medio y no tiene ningún ánimo lucrativo.
Los artículos firmados ostentan el © de sus autores y queda prohibida su reproducción total o parcial en cualquier idioma sin permiso escrito del editor.
Todas las imágenes ostentan el © de sus autores y de sus respectivas editoriales, y se utilizan para fines unicamente informativos.

REPORTAJES

X 1999



La más apreciada obra del **Studio Clamp** llega a España de la mano de **Planeta de Agostini** en una miniserie de 3 números.

17

RANMA 1/2

Numerosos son los episodios inéditos de **Ranma 1/2** que por una u otra razón no hemos visto y quizá no veamos, en este articulo te ofrecemos la guía más completa nunca antes realizada de todos ellos.

22

SLAM DUNK

Slam Dunk, se ha consagrado definitivamente como una serie de gran incidencia entre el público japonés, a pesar de basar su argumento en un deporte poco desarrollado en Japón como es el Basket.

26

Año II nº1 Febrero - Mayo 1996

MACROSS 7

Hace no mucho tiempo, aparecía **Macross 7**, la última entrega de la prestigiosa saga. Como siempre en el diseño de personajes encontramos al incomparable **Haruiko Mikimoto** en su último trabajo como diseñador.

31

IRIA

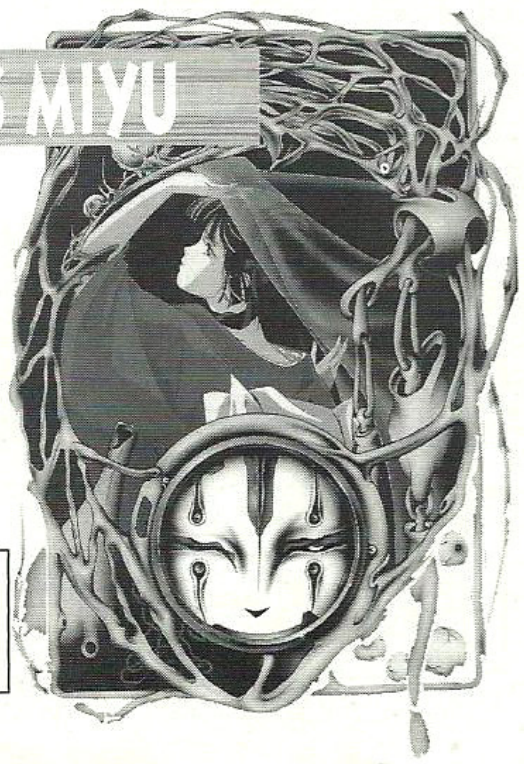
Esta serie de 6 OVA's viene avalada por la selección de **Katsura**, mangaka de moda en España, para el diseño de personajes.

34

VAMPIRE PRINCESS MIYU

¡Alucinante!, así podemos definir muy superficialmente a esta fantástica obra (tanto manga como animación) del tándem formado por **T. Hirano** y **N. Kakinouchi**. Si quieres saber más, busca en el interior.

37



NOTICIAS - - - - - - 6

Si quieres saber las últimas noticias de Japón, USA, Europa, y España, no puedes pasar sin leer esta sección, ya que es aquí donde se dan cita los próximos lanzamientos.

NOVEDADES - - - - - -10

Esta sección inaugura los cambios en la nueva era de Yokoku, en ella se reseñaran series tanto de comic como de animación que se vayan a publicar a corto plazo.

ANIME- - - - - - - -14

Street Fighter II va a ser la pelicula del año (o eso reza el panfleto publicitario), para saber realmente si es cierto, aquí tenemos el artículo que desentraña todos los secretos del film.

B.S.O - - - - - - - - - - -40

Inauguramos esta sección para tratar un tema tan importante como la música en los animes y OVA's, por ahora os ofrecemos la banda sonora de Video Girl Ai y la de Record of Lodoss War.

OPINIÓN - - - - - - - - 42

En esta sección intentamos analizar temas de actualidad. Y al igual que nosotros, vosotros podéis participar del mismo modo en el foro de opinión: Zona de Guerra.

MAIL- - - - - - - - - - - 44

Si tienes dudas, preguntas, o no sientes las piernas. Esta es tu sección, aquí tenemos espacio para todos vosotros, así que ya podéis ir a coger boli y papel.

RANKING- - - - - - - 46

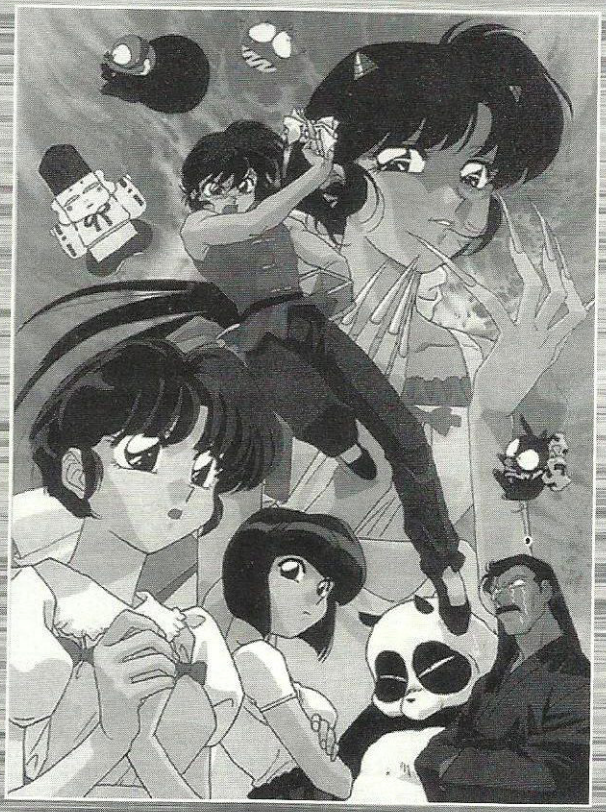
Aquí estan los rankings configurados con vuestras votaciones recibidas en redacción, al igual que siempre podeis enviar las listas con las series que os gusten más.

Para cualquier colaboración, idea, critica, comentario, aportación, opinión o lo que sea. Dirigíos a:
Yokoku
C/ Recs, Nº 28, esc. D, 3º-1ª.
43201 - Reus (Tarragona)

JAPÓN

¡HALA, HALA... RANMA SUPER!

La última producción del **studio Deen** es un OVA de 30 minutos llamado **Ranma 1/2 Super: Ja'aku no Oni** (El demonio pequeño). Puesto a la venta por **Pony Canyon** el 17 de noviembre. En la misma línea, **Viz Video** prepara ya su edición en los USA bajo el nombre **Ranma 1/2 Super: Hell Hath no Fury Like Kasumi Scorned**.



¡HASTA LUEGO TENCHI!

La serie para T.V. de **Tenchi Muyo** que se emitía en la **Tokyo T.V.**, ha finalizado dando paso en su lugar a la nueva megaproducción de la **A.I.C.**, **El Hazard**. El argumento de **El Hazard**, ha sido desarrollado por **Hiroki Hayashi** (creador de **Tenchi Muyo**) y el escritor **Ryoei Tsukimura**, dirigida por el veterano **Katsuhito Akiyama** (**Bubblegum Crisis**) y los personajes diseñados por Kazuto Nakazawa (**Fatal Fury**). El Hazard se comenzó a emitir el

6 de Octubre a las 18:30, actualmente lleva ya 17 episodios con los que ha superado el éxito de su antecesor.

YUZO TAKADA EN RACHA

El autor de **3 X 3 ojos** y **Siempre es Domingo** parece que haya vendido su alma al demonio. Después del abrumador éxito de **Blue Seed** (manga), se traslada al anime adquiriendo una calidad incalculable, y para colmo el manga más vendido en Japón este último mes es **Sazan Eyes** (**3 X 3 ojos**).

LUCHA VIRTUAL EN TU TELE (Si tienes parabolica, claro)

El prestigioso juego de **Sega Virtua Fighter** se ha trasladado de la consola a la televisión, la responsabilidad de la dirección ha caido a hombros de **Hideki Tokonatsu** (**Tekkaman Blade 2**) y el diseño de personajes se ha encargado a **Ryo Tanaka** (**Ninku, Yu Yu Hakusho**) todos ellos bajo el tutelaje de la **TMS**. Evidentemente los derechos de la emisión los ha conseguido la **Tokyo T.V.**

USA

ANIMERICA, LA MEJOR

En la última celebración de los **Tezuka Award**, acontecida en el prestigioso **Hotel Hilton** de la ciudad de **New Brunswick** en **New Jersey**. El acto tuvo lugar el domingo por la mañana en el hall del mismo hotel, el jurado estaba formado por: **Toru Miura** (A.I.C.), **Taro Maki** (**Pioneer**), **Hiroyuki Kitazume** (**Moldiver**), **Naoju Nakamura** (**Pioneer**), Toshio Okada (**Gainax**), **Toshi Yoshida**, **Matt Thorn** (¿**Animerica**?), **Frederic L. Schodt** (**Manga! Manga!: The World of Japanese Comics**) y el presidente de **Tezuka Productions**: **Takayuki Matsutani**. Después de un buen rato de deliberaciones se escuchó aquello de... "*The winner is... Animerica, anime & manga magazine*". Que competía por el premio junto con **Anime FX**, **Protoculture Addicts** y **Manga Vizion**.

¡ANIME EN CD!

Software Sculptors ha puesto a la venta en formato CD, el primer episodio de **Cyber City Oedo 808** (subtitulado en inglés), el primer volumen de **Adventure Kid** (subtítulos en inglés) y **Urotsukidoji III** doblada al inglés. Al margen de esto ha aparecido un nuevos salvapantallas de **Tenchi Muyo** con las canciones apertura y cierre de los Ovas en inglés y japonés.

DARK HORSE VA A MÁS

Continua con su habitual línea de cómics a la que va añadiendo nuevas publicaciones. El turno le ha llegado esta vez a **You're Under Arrest** del celebre **Kosuke Fujishima** (**Ah! Mi Diosa**).

UN POCO DE ANIME

Comenzamos:

AnimEigo, lo más importante para estos meses son los 3 volúmenes de **A.D. Police**.

U.S. Manga Corps, prepara los vols. 5 y 6 de **Ambassador Magma**, el 2 de **Blue Sonnet**, el 2 también de **Detonator Orgun** y **Gail Force**,

Referente a la **Pioneer**, solo el tercer vol. de **The Hakkenden**.

Viz Video, sigue en el candelero con **Ranma 1/2**: **Anything-Goes to Martial Arts - Goodbye Girl Type**, y algún que otro pack más sobre Ranma.

Y para finalizar la perfect collection vol. 8 de **Robotech**, editada por **Streamline Pictures**.

EUROPA

AHORA SHURIKEN VIDEO

La compañia francesa llamada antes **Manga Power** se cambia el nombre por el de **Shuriken Video** debido al parecido del anterior con el de otra compañia. Bajo su nuevo nombre aparece la cuarta película de **Saint Seiya**, la primera de **Ranma 1/2** y los episodios hechos para T.V. de los que eran videojuegos: **Samurai Shodown** y **Art of Fighting**.

CICLOS DE CINE

En Francia, cada vez más se producen actos muy interesantes. Como el forjado por **Kaze Animation** y **Ucore S.A.** que unen sus fuerzas para realizar a lo largo del año unos pases de películas en doce capitales francesas. En los pases se podrán ver, **Arion**, **Future Boy**, **Conan**, **Galaxy Express 999**, **Grey**, **Ranma 1/2** y el primer Ova de **Legend of the Galactic Heroes**, todas ellas subtituladas al francés

23 SALON INTERNACIONAL DE LA BANDE DESSINEE D'ANGOULEME

Del 25 al 28 de enero, se celebró en la localidad de **Angouleme** (**Francia**), el vigésimo-tercer salón internacional del cómic. Una lista interminable de actividades, actos y presentaciones redondearon la edición.

Los inconvenientes por si alguno de vosotros fue era uno y muy contundente: dinero. **Francia** al cambio es carísimo, estar un par de días allí puede ascender fácilmente a las seis cifras en gastos. Nosotros de todas formas pese a la ruina en la que nos dejo estuvimos allí, ya veréis, ya veréis...

Esta es una portada de la Super Jump, no viene a cuento pero es bonita.

ESPAÑA

CICLO ANIME EN TV.

Canal 33 comenzó el día 22 de Enero un ciclo de anime en el que semanalmente pasan una película. La primera en ser emitida (con mucha lógica, por cierto) fue la soberbia **Akira** de **Katsuhiro Otomo**. Después de esta vinieron Grey, Royal Space Force (la mejor hasta el momento), Arion (un palo), Héroes en la Galaxia (bien) y Lensman.

A partir de la quinta película se incluye un miniespacio conducido por Óscar Valiente en el que por ahora se ha limitado a hacer una breve explicación sobre los términos utilizados en el cómic japonés y un pequeño comentario sobre la película pertinente.

CDMANGA 96

¡El primer CD dedicado al manga y anime en España!

Al fin nos llega un CD interactivo de la mano de Albert Sala. En esta maravilla de la ciencia moderna podréis encontrar desde extractos de las mejores B.S.O, hasta cortes de animes, incluso un mini-fanzine. Todo esto repito que es inter-activo, el único inconveniente quizás, es el módico precio 4995 ptas., pero el CD realmente se lo vale. Para adquirirlo solo tenéis que dirigiros a:

- C/ Modest Gené, 31, 2° B, 43204-Reus (Tarragona).
- Por e-mail: alsala@tinet.fut.es
- O llamando al Tel.: (977) 756809

NOVEDADES EDITORIALES

Comenzamos por **Planeta de Agostini**. La Escolta del Sultán, es una interesante novela gráfica de 202 págs. de Katsuhiro Otomo. Siempre es domingo de Yuzo Takada, serie limitada de 10 números. Gatsu: El guerrero negro, serie de 10 números llamada originariamente Berserk, dibujada y guionizada por Kentaro Miura. Ranma 1/2 4ª parte, vuelve Ranma y Akane con 9 números, y El Juez de las Tinieblas de Fujihiko Hosono, cómic en el que se basaron para crear Judge.

Glénat, sigue apostando por los dibujantes hispanos. Yoko, del experimentado Ismael Ferrer (diseñador del gato Pachún de Neko), se atreve con esta serie que depende del soporte que le de el público, se convertirá o no en serie regular. Chi-Chi Squad de José Miguel Álvarez amenaza con peligro de sobrecarga. Hisashi Sakaguchi invade España con Version 1.1, pescadlo.

Norma, The Legend of Mother Sarah del perspicaz Otomo. El inicio de la historia de las chicas del AMP: Möbius Klein. Y D.N.A2, no está muy claro su fecha de lanzamiento.

Manga Video, creo que no nos quieren...

Y ya está, que más queréis, al fin y al cabo no os vais a comprar todo lo que se edita, ¿o sí?.

ALBANIME 96

1er Salón del Manga y el Anime de Albacete

Gracias a la gran iniciativa del amigo **Lázaro Muñoz**, los días **24** y **25** de **Febrero** se celebrará en el Ateneo de **Albacete**, el primer Salón del Manga y Anime de la localidad. Proyecciones de películas y mesas redondas serán los principales atractivos de este certamen. Nosotros estaremos allí, **¡OS ESPERAMOS!**.

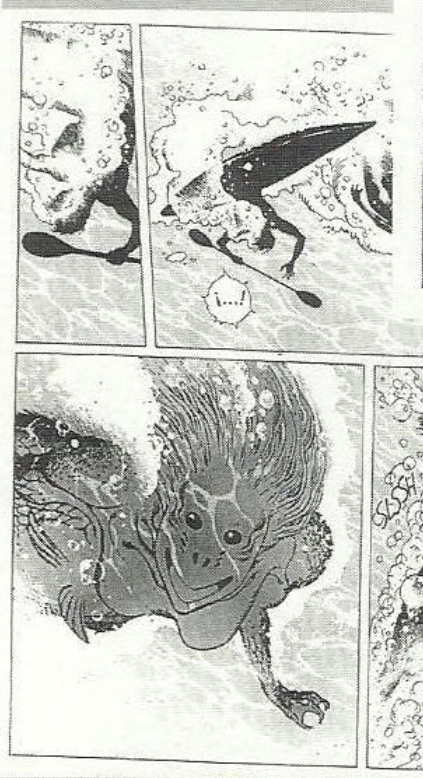
Estas han sido las noticias que nos han llegado antes del cierre de redacción. Recordad que si tenéis alguna iniciativa propia como alguna de las citadas aquí, podéis contárnosla por carta, o enviándonos un fax al núm.: (977) 31 94 37

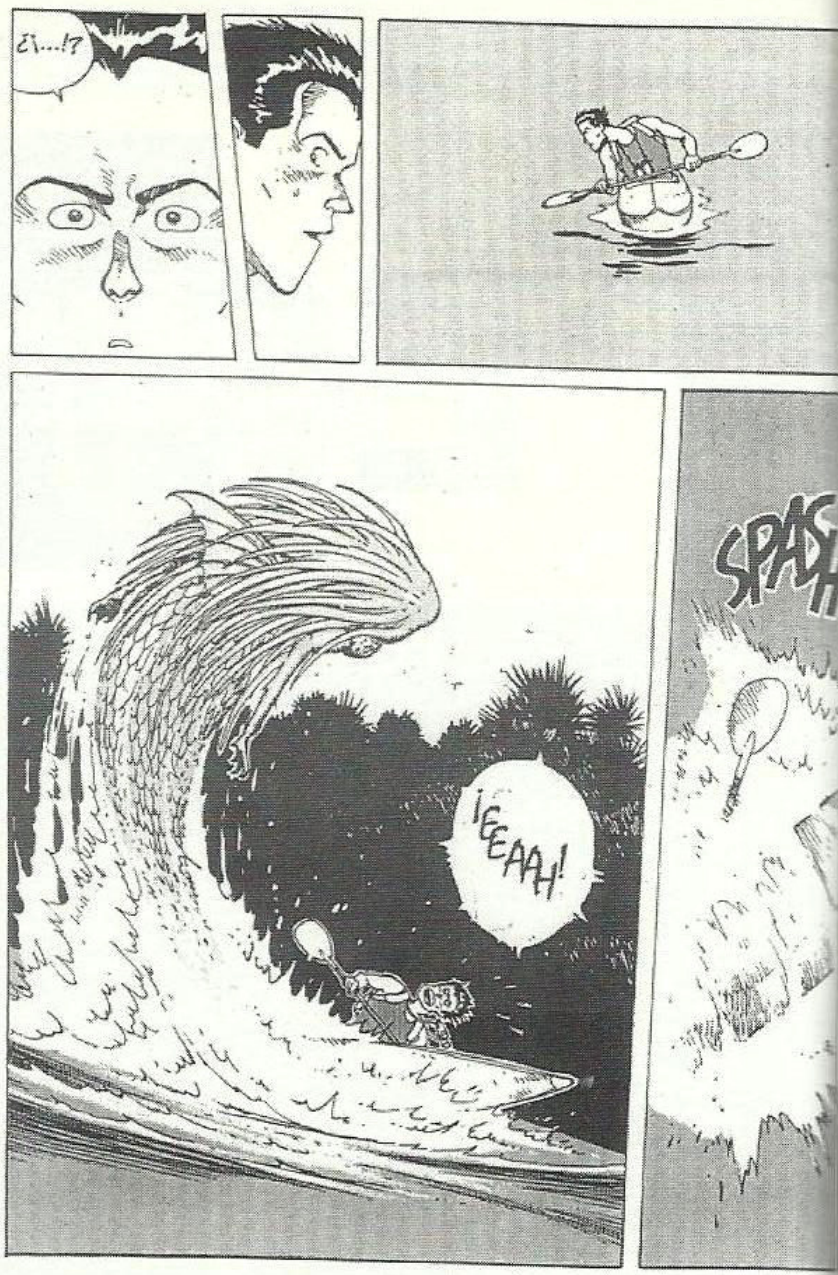
La redacción.

VERSION 1

Hisashi Sakaguchi, formado en el estudio de Katsuhiro Otomo, pasó de ser alumno a ayudante en breve tiempo. De este periodo ha sabido sacar buen provecho, como podemos apreciar en su primer trabajo: Version 1.

Todo gira en torno a una sustancia denominada Egos, la cual parece tener unas cualidades increíbles. Aunque según avanza la investigación, a causa de una enzima muy compleja que contenía Egos, mueren dos de los investigadores, por lo que se decide archivar la investigación. Pero ya es tarde puesto que el Dr. Higure ha desaparecido con la sustancia... Para encontrar al Dr. Higure contratan a un investigador, el cual se desplaza hasta la isla en la que vive la hija del Dr. Higure. Gracias a la visita descubre que en Egos el conocimiento afecta al cuerpo con lo cual parece inevitable la metamorfosis. ¿Y si como consecuencia de Egos el ser humano pudiera mutar hasta convertirse en sirena?...





La primera parte consta de 8 números, a los que se añadirán Version 2 y 3. El guión promete y el dibujo aunque sencillo, cumple con su cometido: agradar al lector.

PATLABOR 2

Patlabor 2, a pesar de que pocas revistas de información le hayan dado la difusión que se merece, es un film necesario.

Necesario porque, incluso se la ha llegado a comparar con Akira obra de culto entre los aficionados, pero no creáis, nada más lejos de la realidad. El equipo de producción formado para Patlabor 2, no está muy por debajo del de Akira (si bien el presupuesto no era ni de lejos aproximado) a la cabeza del proyecto encontramos a Mamoru Oshii (Dallos o Panzer Cop), en el diseño de personajes a Akemi Takada (K.O,R) y en el diseño de mechas a Yutaka Izubuchi (Yamato 3, saga Gundam, Record of Lodoss War), estos son por decir solo unos pocos, los componentes del grupo, para más información os remito a nuestro número 3 de la antigua era.

No os quiero explicar de que trata, entre otras cosas porque esto os restaría apetencia, mejor que vosotros mismos lo descubráis, ya que sería una pena que una película tan bien currada no tuviese la acogida que merece. Por eso tanto si os gustan los mechas como no, esta es una cinta de visión obligada para todos. Buscadla

YOKO

Ismael Ferrer es el culpable de que esta divertida serie vea la luz, que lleva por título el nombre de la protagonista: Yoko.

Como casi todas las nuevas publicaciones que saca a la venta Glénat, suelen ser mini-series de cuatro números que a la larga si tiene éxito dicha serie se amplía a tiempo indefinido.

Ismael Ferrer estudió como su compañero José Miguel Álvarez (Chi-Chi Squad) se formó en la universidad de Bellas Artes en Barcelona y trabajó también codo a codo con el mencionado anteriormente en el periódico Avui, con la diferencia de que Ismael ilustraba la serie La laia Makuto (La Yaya Makuto).

También destaca por su diseño del famoso gato de Neko: Pachún.

La historia transcurre alrededor de una pedazo de mujer como es Yoko, a quien todos sus amigos quieren hincar el diente sexualmente hablando. Sobretodo el más calentorro de todos, Jhon Gu el calvo que también hay que decir que debido a su vicio sexual es el más divertido de todos y sin duda alguna el que inventará más artimañas para lograr tirarse a Yoko, por desgracia ella no responderá a las necesidades sexuales de John Gu.

Más dura es la vida del colega Mo-hoo, un genial inventor, el cual es un poco misterioso por su largo flequillo por lo cual no se le llega a ver ni la nariz. El muy desgraciado pero listillo inventor solo se le ocurre cierto día inventar un robot clavadito a él para hacerle así las tareas más chungas y coge el "espavilao" del robot y se tira a Yoko.

¿¿Podrá algún ser humano fornicar de una vez con esa pedazo de mujer como es Yoko??

CHI-CHI SQUAD

Realmente los chicos de Glénat siguen apostando por los dibujantes españoles, este es el caso del creador de Chi-Chi Squad: José Miguel Alvarez.

Los antecedentes de este autor licenciado en bellas artes se localizan en el dominical del diario Avui, en el que elaboraba la serie El Bosc Feréstec (El Bosque Salvaje).

Esta mini-serie se compone de cuatro números, con 24 páginas en cada número, y de vosotros depende que sea ampliada a serie regular.

No Way City es la típica ciudad en la que no hay un futuro marcado, donde cualquier gamberro o mangante puede hacer lo que se le antoje. Los presuntos ladronzuelos suelen ir cargados de material bélico y suelen organizarse en grupitos para hacer su fechorías. La policía realmente no puede hacer nada (¡¡tienen miedo!!) contra la escoria que les amenaza, aunque a algún que otro ladronzuelo cazaran. Es entonces cuando se crea el Chi-Chi Squad.

Un grupo de seductoras mozuelas que a base de tetazos y con una pizca de amor pondrán a tono a todo aquel a quien la pasma no pille.

- ¡¡Dios mio!!. ¡¡Esto es un infierno!!.

-

¡¡¿¿Donde está el coronel Truman cuando se le necesita!!??.

MORTAL KOMBAT

No es un manga, ni mucho menos, pero la película mola.

Los luchadores de la oscuridad han ganado los dos últimos Mortal Kombat, y si consiguen ganar este, no habrá nada que les impida hacer lo que les plazca con la reza humana. Pero para evitarlo están Jhonny Cage, Liu Kang y Sonya Blade, todos ellos guiados por Lord Rayden.

A cada luchador le mueven diversos motivos; Liu Kang quiere vengar la muerte de su hermano a manos de Shang Tsung; Jhonny Cage quiere demostrar a todo el mundo que además de ser el mejor actor del mundo es también el mejor luchador; y Sonya Blade quiere vengar la muerte de su compañero Jax a manos del criminal Kano.

Por supuesto también aparecen en la película, Goro, Sub-Zero, Scorpion, Shang Tsung, Reptil, y la princesa Kitana, que se alía con Liu y los demás.

Todos los actores caracterizan a la perfección a sus personajes, pero el que se lleva la palma es el experimentado Cristopher Lambert que desempeña fascinantemente a Lord Rayden. El resto de actores están casi al mismo nivel a pesar de ser prácticamente desconocidos para el gran público

En cuanto a efectos especiales (FX), que decir, todo un alarde de infografía, solo con ver la presentación con el logotipo rotando hacia cualquier dirección y surgiendo llamas de entre sus ranuras, te das cuenta del nivel de los efectos que tendrán lugar después, porque los golpes especiales están también increíblemente realizados, ya veréis cuando a Sub-Zero se le ocurra lanzar alguno de sus poderes o Scorpion saque a pasear a su "perrito", e incluso cuando aparezca en la galera Lord Rayden y saque de un pequeño problema a nuestro equipo benefactor.

Si todavía no la habéis visto os estáis perdiendo una de las películas más interesantes de los últimos meses.

ICZER ONE

Aunque apareció hace un par de meses, nos vemos obligados a reseñarlo por su gran interés.

Los autores Toshihiro Hirano (Vampire Princess Miyu) y Yasuhiro Moriki se complementan a la perfección en este trabajo, cada uno desarrolla al máximo sus facultades tanto para el dibujo como para el argumento. El ritmo de narración es rápido llegando a ser trepidante en las escenas de lucha, en las que claro está, el dibujo es el factor predominante. Quizás lo más curioso de todo sea que Iczer One nació en el anime y para el anime, pero debido a su éxito se vieron obligados a traspasarlo a formato cómic.

En el argumento encontramos varias vertientes que podríamos reducir a una: el origen de los kuturf.

Según parece los Kuturf eran una raza de bien hasta que su nave se encontró con el Gran Oro y fue absorbida para mutarse tal y como la conocen hoy en día los habitantes de Isyua. Iczer One es el claro exponente de la originaria raza Kuturf, posee la pureza y inteligencia suficientes como para restablecer la paz en el reino del planeta Isyua.

En fin, un trabajo recomendable tan solo a los amantes de la fantasía heroica, ya que solo estos sabrán valorarla. El inconveniente está en que sea un lanzamiento especial con el peligro de dejarnos colgados.

BOLA DE DRAGÓN

EMPIEZA EL CACHONDEO

De esta película que no se sabe muy bien si es una parodia o es que por defecto es así de cutre. Lo único perdonable de dicho engendro es la magnífica actuación del actor que representa al maestro tortuga (Mutenroshi) y el cachondeo de ciertas escenas.

Los productores del desatino son Jeremy Cheung y Joe Chan (director) los que ya han ido a parar a los tribunales a causa de la pelí. Está tan vulgarmente realizada que cuando Son Gokuh aparece medio volando entre los arboles, se le puede ver el fino hilo que lo sujeta. Los malos de la pelí. parecen extraídos de un episodio de los Power Rangers, y el jefe de todos un tal Cuerno Azul cuando ríe parece el Rockefeller del José Luis Moreno, palabra.

¡HALA, HALA...!

Junto a Gokuh, aparece su abuelo El Chispa, el Dedo Amarillo del pié (Yamcha) una cacatúa que hace de Puar, Ulong y Bulma, la situación es semejante a cuando Gokuh y cía. se enfrentan por primera vez con Pilaf.

Por todo esto me veo obligado a afirmar que esta película es imprescindible.

LEGEND OF THE MOTHER SARAH

De **Otomo** desde su ya lejana **Akira**, poco a poco hemos podido degustar una a una las obras que nos llegaban hasta aquí. **Memorias**, Pesadillas, **World Apartment Horror** (dibujo **Satoshi Shiki**), **Roujin Z** y **La escolta del Sultán** (esta editada recientemente)

Después de hacer bastantes meses de que **Norma** anunciara su publicación, parece que ya se acerca el momento de recibir una de las obras más carismaticas de **Katsuhiro Otomo** (guión), y al buen ilustrador y dibujante **Nagayasu** (¿habéis visto algún póster?).

Sin duda un buen manga que nace con buenas expectativas y al que habrá que seguir para ver el nivel total de la obra.

SIEMPRE ES DOMINGO

Yuzo Takada (o Yuji Takada para la familia) es un autor muy querido y respetado en nuestro país, y como tal, comenzaba a ser extraño que no se empezara a editar otra serie suya (teniendo en cuenta que de Shirow han llegado a haber 3 series en publicación...) esta es en efecto Every Day is Sunday

Siempre es domingo o Every Day is Sunday, es la historia de una chica que para su suerte es policía, y se verá envuelta en problemas a causa de algunos de sus descarriados amiguitos: plantación de mariguana, robo... Todo esto con el soberbio dibujo que caracteriza a Yuzo Takada acompañado por buenas dosis de humor.

NOTA:

Todas las reseñas han sido realizadas por el equipo de redacción, cualquier cambio de ultima hora producido por las editoriales implicadas, queda excusado debido a que el cierre de redacción se produce dos semanas antes de la distribución.

STREET FIGHTER II

" STREET FIGHTER: EL ORIGEN"

Hace no mucho tiempo a finales de los ochenta, una nueva máquina recreativa se adentro sibilinamente en los salones de juegos y, como quien no quiere la cosa, consiguió sorprender a propios y a extraños por su enorme jugabilidad. Se trataba de Street Fighter, un genial arcade de lucha en el cual un pobre individuo, llamado Ryu, tenía que liarse a tortazos con toda la macarronería existente a lo largo y ancho del planeta. A pesar de que se partía de un concepto más bien conocido (las patadas y los puñetazos y todo tipo de intercambio de opiniones con las extremidades entre chulipánganos con pantalones rasgados -y ojos también rasgados, dicho sea de paso-) que ya había dado tanto de qué hablar en máquinas recreativas tales como la archiconocida Double Dragon, el increíble tamaño de los monigotes, así como la gran variedad de fondos sobre los que se desarrollaban los combates, consiguió que la popularidad de esta máquina alcanzara, rápidamente, unas cotas insospechadas. Todo ello venía acompañado de un suavecísimo scroll que dotaba al asunto de una jugabilidad inusitada. Pero tan pronto como vino, se fue, y justo cuando parecía que la cosa ya no daba para más, y todo el personal se había olvidado de los viejos tiempos, los señores de Capcom, sorprendidos por el éxito de su predecesora, lanzaron a la calle lo que a posteriori se convertiría en una auténtica revolución del mundo de los videojuegos, bajo el sobrenombre de Street Fighter II (bueno, ya se sabe, luego vendrían el Street Fighter II Turbo, el megastreetfighterarchiacelerado, el protostreetfighterparte1 3jasonisback,

Street Fighter II © Capcom.

etc.., pero eso no nos interesa)."
El caso es que el videojuego Street Fighter II se convirtió en un arcade con tanta popularidad que rápidamente vio su adaptación al mundo del manga."

EL MANGA"

Podría haberse enfocado la adaptación de Street Fighter desde una óptica, si cabe, todavía más comercial. Por ejemplo, podrían haberle encargado su realización a un artista de saldo y haber confiado en que el producto se hubiera vendido él solito, debido a la gran popularidad de la que gozaba la propia máquina recreativa en sí. No hay que remontarse mucho en el tiempo para recordar que algo similar había pasado con series de tanta calidad como Macross (y más recientemente con otro videojuego, Fatal Fury). En ambos casos los encargados de realizar las adaptaciones sobre el papel, demostraron sus infinitas limitaciones artísticas, y el resultado no fue más que un completo fiasco. Pues bueno, afortunadamente no ocurrió lo mismo con Street Fighter. Los editores de Tokuma pusieron toda la carne en el asador y contrataron a un autor que, si bien no alcanza la popularidad de otros autores como puedan ser Akira Toriyama o Rumiko Takahashi, si que a demostrado, sin embargo, su buen hacer, en otras series tales como Xenon o Ashguine (publicadas en España, por cierto), o, más recientemente, Kaze (recemos todos para que alguien se decida a publicarla por estos lares). Fue pues, Masaomi Kanzaki el encargado de realizar dicha tarea. "
Con una curiosa narrativa y una desconcertante estructuración de las páginas (posiblemente debidas a algún tipo de exigencia editorial), Masaomi Kanzaki nos ofrece la historia de Street Fighter vista desde la óptica de Ryu, un joven y apuesto estudiante de artes marciales adoctrinado por el sabio Gouken. Ryu vaga por el mundo tratando de demostrarse a sí mismo y al resto de la humanidad que se ha convertido en uno de los artistas marciales más poderosos del planeta. Uno de sus destinos resultará ser la isla artificial de Shad, donde tiene la intención de proclamarse campeón en el Gran Combate, en el que se enfrentan los Street Fighters más poderosos que hay a lo largo y ancho del planeta. Durante su estancia en Shad, Ryu se alojará en un pequeño restaurante del barrio chino, que regentan Po-lin y su hermano Wong-mei. Tanto Po-lin como su hermano se encargan de intentar sacar adelante el negocio como pueden. Heredaron el restaurante de sus padres, pero deberán afrontar todas las deudas que aquellos generaron en vida. Solamente el carisma de Po-lin y las buenas dotes culinarias de Wong-mei han podido hacer que el negocio no se hundiera definitivamente. Sin embargo, actualmente están pasando por serios problemas. Afortunadamente para ellos, Ryu, que en el fondo tiene buen corazón, les sacará de la ruina. Al principio Po-lin se mostraba reacia a relacionarse con Ryu, ya que su novio, también un Street Fighter, murió a causa de su peligrosa "profesión". Sin embargo, a medida que vaya conociendo en profundidad al

luchador, descubrirá en él un punto de apoyo indispensable para poder seguir tirando."

A pesar de que Ryu es aparentemente el personaje principal de la historia, la trama no se centra de un manera exclusiva en las andanzas de ese joven luchador. No falta ninguno de los protagonistas originales del videojuego: M.Bison, Sagat, Vega, Ken, Guile, Blanka etc. Muchas veces Ryu no es más que un mero testigo de lo que sucede a su alrededor sin que su presencia afecte de manera más o menos decisiva en las acciones del Lo peor sin duda es el lamentable hecho de que a España nos haya llegado la edición coloreada en Estados Unidos. Si bien la destroza en este caso no es ni remotamente comparable con la que hizo Lea Hernandez con Silent Möbius (también en Yanquilandia), si que es sin embargo una lástima que no se respete el original. Si los autores ponen tramas y distintas tonalidades de grises, por algo será.

STREET FIGHTER II SE MUEVE

Street Fighter no puede presumir de ser el único videojuego en el cual se ha basado una película de dibujos animados. También Terry y Andy Bogard, Joe Higashi y todos los demás personajes de Fatal Fury (Garou Densetsu) tuvieron su versión para las pantallas. Sin embrago de lo que sí que puede presumir Street Fighter IIes de tenerlo todo. Después de la película de dibujos animados, Jean-Claude Van Damme se puso las botas de macarra y se dedicó a patearle la cabeza al personal bajo el sobrenombre de Guile. Steven de Souza (guionista de aberraciones tales como Perseguido, Superdetective en Hollywood 3, Commando, etc...) fue el encargado de guionizar y dirigir tan infame realización, en la que lo único que se podría salvar es la siempre correcta interpretación de Raul Julia (que en paz descanse). Sin embrago, lo tiene de espantoso la película de imagen real, lo tiene de interesante el largometraje de dibujos animados. Dejando de un lado el guión, la realización técnica de la película es digna de alabanza. El diseño de los personajes es bastante acertado. Si a eso le añadimos el hecho de que la dirección dota a la película de un dinamismo bastante trepidante, obtenemos en conjunto un producto de animación que, cuando menos está por encima de la media. Quizá si se hubieran gastado algún durillo más en la animación, el resultado final hubiera sido aún más sorprendente. Hace algunos meses comenzó la emisión en Japón de una serie de televisión basada en todo este asunto. Como es para todos evidente, esperar que la emitan en nuestra entrañable península es como pedir que el príncipe Carlos de Inglaterra se depile todos los pelos de las orejas uno a uno con unas pinzas de esteticista. Pues eso.

Jacobo Molins.

Street Fighter II © Capcom.

X/1999

En breve tendremos ante nuestros ojos lo primero que se ha publicado fuera de Japón de **Clamp**. No es un pseudónimo, no es el nombre de una empresa; se llama así el grupo de mangakas femeninas de mayor éxito en Japón en estos momentos, y se abren paso en nuestro país con X/1999. La serie original se titulaba X a secas, pero la edición de **Viz Comics** la rebautizó de esa manera para dejar bien claro que se desarrolla en una época determinada, y no en un futuro lejano ni nada por el estilo.

La acción se desarrolla en Tokyo, y un misterioso personaje llamado Kamui Shiro es lo primero que se nos muestra. Este joven estudiante ha regresado a su ciudad natal tras una laaaarga ausencia. Esto lo sabemos a través de su compañera de infancia, Kotori, cuya historia se repasa un poco al principio, para poner, al lector en antecedentes. Resulta que esta chica estaba teniendo sueños muy curiosos acerca de Kamui, al que merece apreciar bastante -ya se sabe, lo de amigos de infancia siempre acaba igual-, y se queda literalmente de piedra cuando le ve entrar por la puerta del colegio. El caso es que a Kamui le viene pisando los talones un ser extraño, un ente diabólico como poco, y no consigue quitárselo de encima. Tampoco sabemos lo que quiere de él, porque no se menciona nada de su pasado. De todas formas está claro que no pretende invitarle a cenar. Y la cosa se complica cuando nos enteramos de que Kamui prometió a Kotori que se casarían "de mayores" (aunque curiosamente Kamui quería ser *su mujer* tenía entonces unos seis años, pero aun así...), y al llegar a clase, por mucho que Kotori le haga fiestas al chico, éste ni se inmuta, y permanece más serio y distante que una muñeca de porcelana. Resultado: Kotori, que es asmática, le persigue desconsolada por los pasillos y, como es lógico, le cuesta respirar. Bonito ¿no? Y ahora viene lo bueno: cuando por fin consiguen hablar, Kamui le dice a Kotori que se aleje de él, que las cosas no son como antes. Cuando ella se dispone a marcharse, sufre un ataque de asma, pero está sola, y Kamui no va a ayudarle entre otras cosas porque su misterioso enemigo ha vuelto a las andadas. ¿Cómo conseguirá librarse de él? ¿Qué pasará con Kotori?

Y tampoco vayáis a creer que el guión se basa en esos dos personajes; no os imagináis lo intrincado que puede llegar a ser el contenido de esta historieta. Para empezar, el trasfondo argumental hace referencia a la lucha entre los dragones del cielo y los de la tierra; de ahí que a lo largo del manga se representen como dos clanes opuestos (algo así como buenos y malos), para proteger la Tierra o destruirla. Son siete seres humanos en cada clan, guiados por

X 1999 © Clamp / Kadokawa

las sacerdotisas hermanas y enemigas: Hinoto, que está con los dragones del cielo, y Kanoe, con los dragones de la tierra. ¿Y qué tiene que ver Kamui con ellas? Él está en medio de los dos grupos, y deberá decantarse por uno; tomada la decisión, aportará la victoria a su bando. Está predestinado a ello, y su doble alternativa -dragón del cielo, dragón de la tierra- está simbólicamente representada por sus dos alas, una de ángel y otra de demonio.

Además de Kamui y Kotori, hay personajes de los que no puedo evitar hablar. **Fuma**, el hermano de Kotori, conoce a Kamui desde que eran niños; habiendo entrado en el *kekkai* creado por **Sorata** (ahora mismo sigo con él), deberá formar parte de los dragones de la tierra o del cielo él también. Pero no sabemos de qué parte está; un dato intrigante es que al morir su padre, las últimas palabras que le dirigió fueron: "Eres el... de Kamui" (Crudo ¿no?) Respecto a **Hinoto** y **Kanoe**, cada una quiere aliar a Kamui en su bando -no son tontitas, las chicas- pero sus métodos no tiene nada que ver: **Hinoto** intenta ocultarle la existencia del otro camino, suplicándole que le ayude, mientras que **Kanoe** le revela desde el principio su doble destino, y que es libre de elegir. Ambas tienen poderes muy fuertes relacionados con los sueños; pueden transmitir mensajes a través de los sueños de los demás, pero solo **Hinoto**, la mayor, puede ver el futuro. De hecho, actúa de esa manera a causa de un sueño en el que vio a Kamui devastando un terreno en el futuro.

Los dragones del cielo representan simbólicamente las siete estrellas de la Osa Mayor. También sigue a Hinoto **Sorata Arisugawa**, que fue educado en un monasterio y su arma es el rayo. Sabe que morirá por una mujer de la que estará enamorado, pero eso no le impide ser el más divertido del grupo. **Seiichiro Aoki** es aparentemente el típico ejecutivo japonés, sin embargo no se corta a la hora de usar el viento para defenderse. La más joven del grupo, con catorce años, es Yuzuhira Nekoi, a quien dibujan como un gato (orejas, cola... por eso de "neko -i") cuando hace tonterías. Su arma es su dios-lobo, Inuki, que se transforma en espada en las batallas. **Karen Kasumi** utiliza el fuego, es la que quema la casa de la tía de Kamui (vaya culebrón) a petición suya cuando la raptan, el "ka" de Karen significa fuego. Y por último, el desconocido, que aparece para salvar a Kotori de un ataque de kanoe; una de sus técnicas es el archiconocido "ha-dô-ken".

Entre los dragones de la tierra destaca como primer acólito de Kanoe **Yuto Kigai**, que lucha con dos látigos, y ha combatido contra **Sorata**. **Nataku** es un hombre creado por el hombre, es decir, alguien sin corazón, moralmente hablando. Actúa bajo las órdenes del ejército; sin embargo, Kanoe no parece perderle de vista. **Seishiro**, el veterinario de Tokyo Babylon, ha perdido un ojo en X/1999. Es muy fuerte, pero no parece tener ninguna relación con Kanoe.

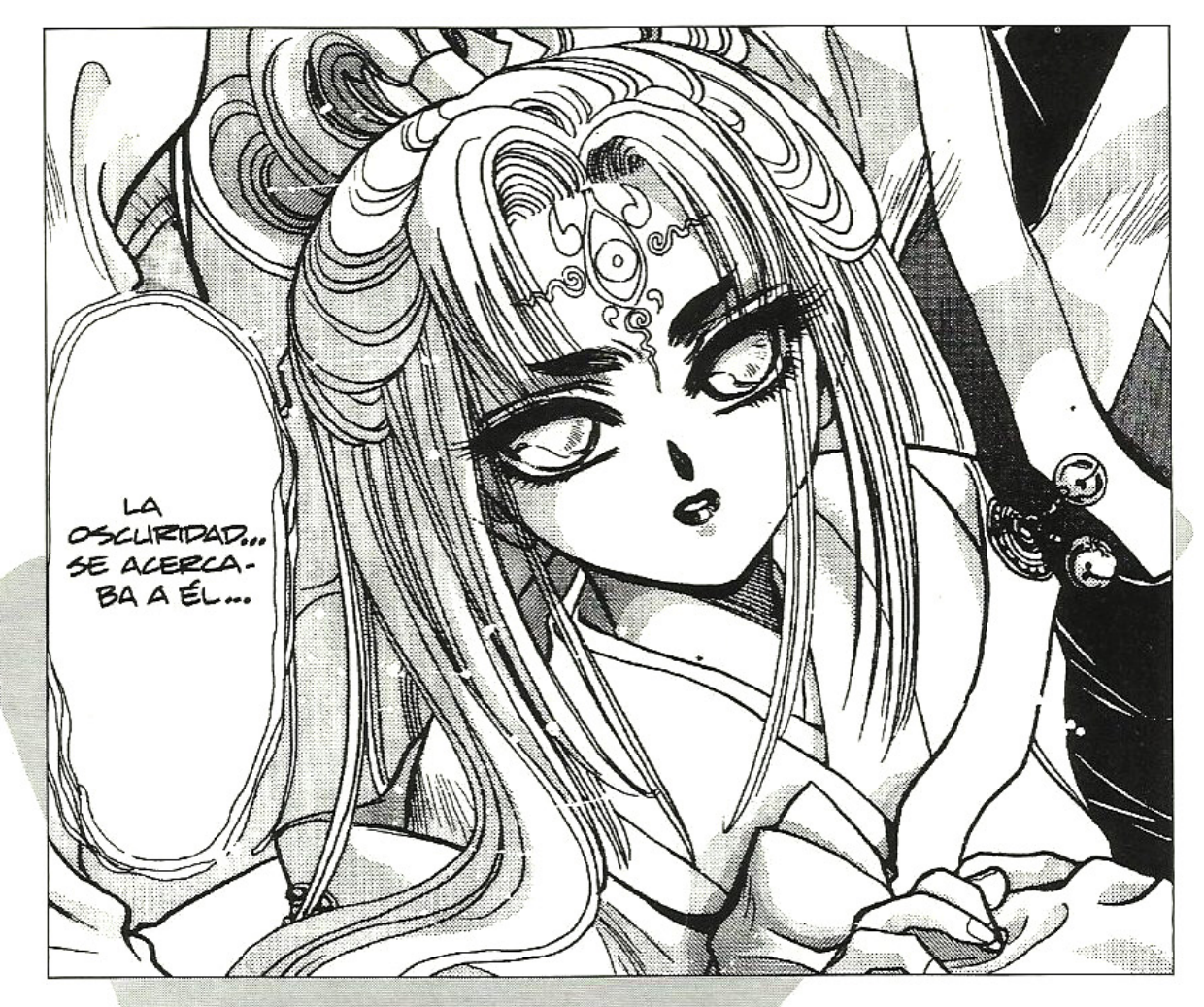
Aparecen otros personajes, si bien algo indefinidos, como **Subaru**, el protagonista de Tokyo Babylon. Al principio del manga, aparece en la Torre de Tokyo; sería por lo tanto un dragón del cielo, sabiendo que en teoría debe oponerse a Seishiro... Le reconocéis, a pesar de su cambio de look, ¿no? **Daisuke Saiki** tiene como arma al viento, no se lleva bien con Kamui , y no se le reconoce como dragón del cielo.

Más arriba he mencionado el *kekkai*: significa "mundo cerrado", es uno de los conceptos clave del manga, y un poder reservado a los dragones. Crean una especie de escudo que abarca el lugar donde están combatiendo, de manera que no hace falta que se preocupen por la destrucción que causen: al retirarse el *kekkai*, restituye el terreno y los seres humanos tal y como eran antes de ser creados. El tamaño del *kekkai* depende del poder del que lo cree, pero sólo los dragones del cielo pueden

X 1999 © Clamp / Kadokawa

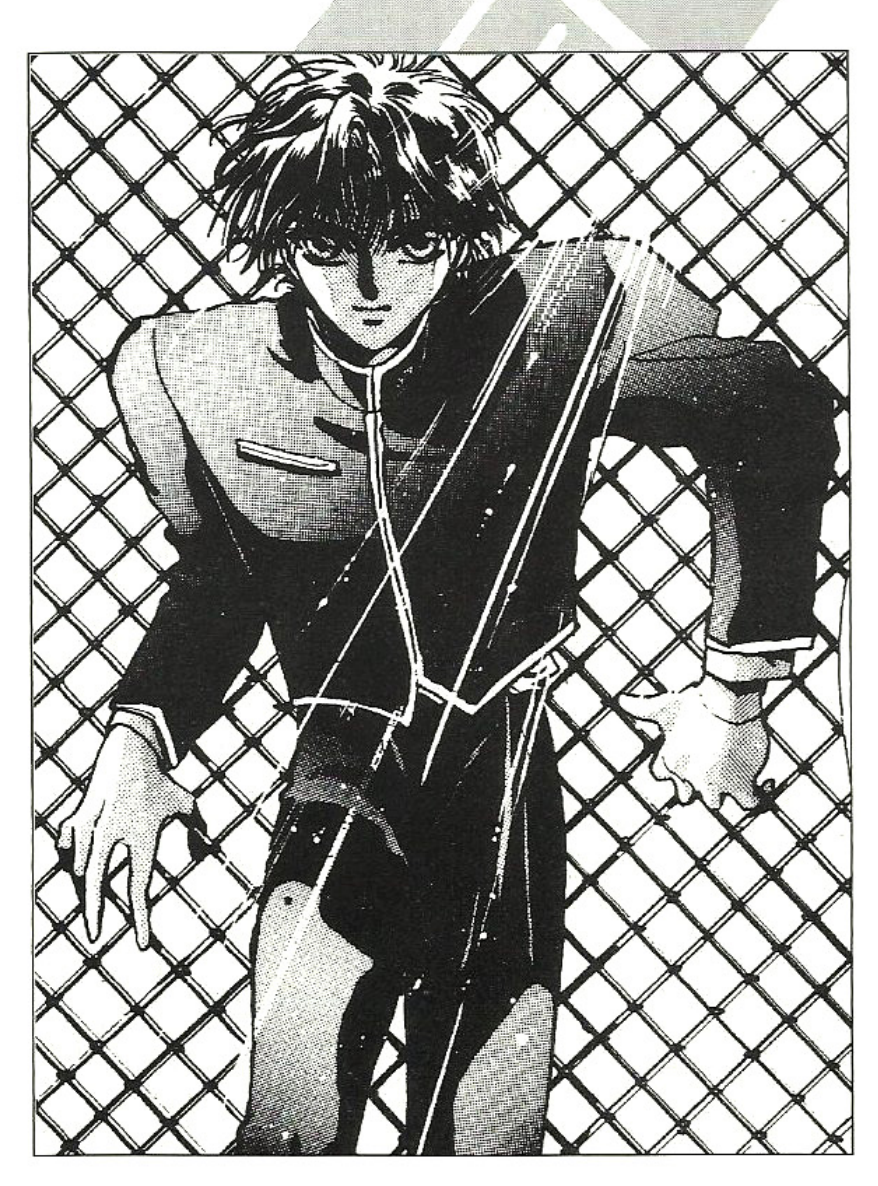
hacerlo. Los de la tierra tienen la facultad de crear ilusiones, espejismos.

Explicaré brevemente tres conceptos más: el ordenador, que pertenece a Kanoe y se llama "La Bestia", manejado por **Satsuki Yatoji**, enamorado de ella, tiene un papel importante. Al igual que las espadas, que miden cada una 130 centímetros, son muy estéticas y están destinadas a Kamui y a Fuma. Y por último, la torre de Tokyo, el punto guía de los dragones del cielo en el futuro; el de los dragones tierra será un rascacielos.



Respecto al futuro de los personajes, es bastante siniestro. Kamui recuerda en sueños su pasado, los momentos felices con Kotori y Fuma, y las imágenes del cadáver de la madre de Kotori con todo lo que había ocurrido entonces: fue aquello lo que empujó a Kamui y a su madre a dejar Tokyo. Y tras este sueño ve unas imágenes de Tokyo devastado y de Kotori asesinada: es el futuro según Hinoto. Pero Kamui no quiere creerla, y le dice que le deje en paz, y que no permitirá que nadie haga daño a Kotori y a Fuma. Kanoe, que seguía la conversación descubre así el punto débil de Kamui.

Cuando vuelve en sí, Sorata y Fuma han regresado; Sorata le habla de los *kekkai* y del "día prometido" y le explica cómo ha descubierto sus poderes. Mientras tanto, el padre de Fuma, Kyogo Rono se dispone a devolverle a Kamui su espada, pero aparece Nataku y se la roba -Kyogo sólo tiene tiempo para decirle a Fuma que "es el... de Kamui. Cuando Fuma y Kotori sufren en el entierro, la sacerdotisa Hinoto vuelve a soñar: Kamui y su espada aparecen dobles, y luchan: representa un doble futuro posible para Kamui. Kanoe busca la espada a través del ordenador. Nataku es posiblemente un dragón de la tierra, pero por el momento "va por libre". Satsuki obtiene una descripción bastante fiel y su maestra consigue reconocerle.



Fuma, por otra parte, tiene otro sueño; bastante atroz, a decir verdad: era Kamui quien había matado a su madre. Después, ve a Kamui matar a Kotori, y se le aparece Kanoe que le pide que mate a Kamui para salvar la tierra. Cuando se despierta, está confuso y no sabe qué hacer. Recuerda las palabras de su padre, pero ¿Cómo interpretarlas?

Durante ese tiempo, Sorata y Arashi han conseguido convencer a Kamui de que vaya a ver a Hinoto. Sin embargo, empieza a concentrarse al verla: reconoce a la que le vigilaba de lejos y le enseño la muerte de Kotori en sueños. Y claro, no quiere aceptar lo que vio y se enfurece. Al final, Sorata consigue que acepte almenos la visión que le va a enseñar la sacerdotisa. Entonces ve el futuro en el que Tokyo estaba devastado y que la catástrofe la está provocando el enfrentamiento de inmensos dragones en el cielo.

Hinoto le revela entonces la simbología de su nombre: "El que comparte el poder de los dioses". Pero llega Kanoe y le da su

X 1999 © Clamp / Kadokawa

versión: "El que rechaza el poder de los dioses" Hinoto trata de detenerla, pero es en vano: le explica que tiene dos futuros posibles y que puede convertirse tanto en un dragón de la tierra como del cielo. Con esto, Kamui vuelve en sí y no está precisamente muy contento de que no le hayan advertido sobre el tema, y se ensaña con Kanoe; pero Daisuke enseguida le ataca por su actitud. Todo parece indicar que habrá un combate pero lo interrumpe la aparición del espíritu de un lobo. Hinoto lo reconoce como perteneciente a los dragones del cielo.

Y Kotori, por último, se ha librado por poco de una muerte segura organizada por Satsuki y el ordenador (con la intención de descubrir quién es Kotori y que Kanoe pueda utilizarla contra Kamui), pero la salva "el desconocido" con su hadôken.

En cuanto a la sacerdotisa, todo se ha calmado, y el centro de atención es ahora el lobo. ¿Su identidad? Enseguida se dan cuenta: es Yuzuhira, que entra en escena. Se desencadena una lucha a raíz de un ataque de los dragones de la tierra (con rocas), y cada cual tiene la oportunidad de usar sus poderes. Pero Kamui, un poco harto, desencadena a su vez un ataque muy intenso que contrarresta las rocas, convirtiéndolas en pétalos de (se entiende la portada del tomo 2 original ¿no?) flor de cerezo. A partir de este momento empieza una batalla apoteósica en la que el templo sufre temblores de tierra y hay heridos...

Entonces Hinoto explica con detalle los dos futuros de Kamui, uno en el que destruye la Tierra, otro en el que la salva. Pero éste se ve sin decir nada.

Sorata tranquiliza a la sacerdotisa diciéndole que aún hay dos cosas en la tierra que Kamui debe proteger: Kotori y Fuma.

Más tarde, se encuentra a Kotori en la ciudad, y vuelve a recordar. Kotori también regresa al pasado por unos instantes, y se da cuenta de que en el fondo, Kamui no ha cambiado. Su actitud hacia ella es básicamente la misma, basado en ayuda y protección. Sorata, paralelamente anuncia a Arashi que su destino será morir por la mujer que amará. Mientras están hablando, aparece Karen, que se presenta como dragón del cielo.

Kamui vuelve a evocar el pasado: una conversación con su madre. Le había dicho que la madre de Kotori y Fuma había muerto para protegerles, le preguntó qué era lo que quería proteger, y él respondió: "A Kotori y a Fuma". Ante tal respuesta, había añadido: "Entonces todo ira bien". Al recordar las palabras de su madre animándole a hacerse fuerte y a proteger a los que ama, se da cuenta de que no fue capaz de proteger a Saya. No se sabe si con sus poderes actuales podrá proteger a kotori. Todo esto sucede estando ambos frente a frente, y Kamui sale de su ensimismamiento a causa de una ilusión que les envuelve... les ataca un hombre con gafas negras, contra el que Kamui no puede hacer gran cosa; aún así, le quita las gafas y resulta ser Seichiro, de Tokyo Babylon. Y cuando se dispone a acabar con Kamui, explícitamente inferior a él, entra Fuma en la ilusión y cubre a Kamui y a Kotori. Entonces tiene otra visión, como si hubiera por fin identificado las palabras de su padre antes de morir... Su personalidad cambia de repente y se muestra familiar con Kamui, como si le poseyera un espíritu superior. Kotori vuelve en sí y se rompe el ambiente de sueño: Fuma le propone a Kamui que le cuente qué paso durante sus seis años de ausencia en Tokyo, Kotori vuelve a tener un sueño: Kamui aparece con alas de demonio. Fuma le habla de su niñez, de la promesa que hizo a Kotori, y de la que le hizo él: Fuma prometió protegerle, y para demostrarle que quería cumplir su promesa, se acerca y le abraza, pero Kamui le rechaza. Quizás se cree lo que dice Fuma. Entonces le dice "Yo soy... tu..." Y Kamui grita su nombre de manera que le saque del trance; Fuma ya no se acuerda de nada, y Kamui piensa que algún espíritu se habría metido en su cuerpo durante el momento en que su comportamiento parecía extraño.

En ese instante reaparece Tokiko, la tía de Kamui, herida de

X 1999 © Clamp / Kadokawa

muerte. Sus últimas palabras revelan a Kamui que la espada, al estar viva, nació de una mujer hace seis años, y mató a la que le dio vida. Por supuesto está hablando de Saya -y Tokiko les dice que habiendo nacido la 1ª espada hace 6 años, ese mismo día tenía que nacer otra.

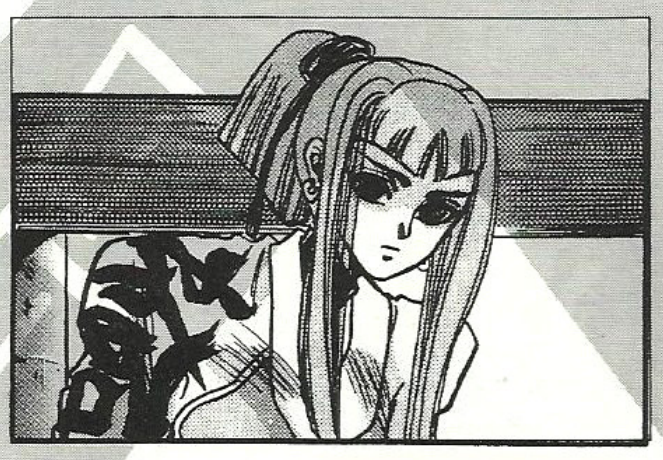
Y ante sus ojos nace otra espada de Tokiko, y sólo le queda tiempo para explicarles que una de las estrellas de los dragones del cielo era doble.

Como veis, X es sobretodo simbolismo, representaciones (los dragones, las alas del ángel y demonio Kamui, Kotori atada a una cruz...) Tengamos en cuenta el subtítulo del manga es "La Era Cristiana", y de ahí que los dragones sean 7, como los ángeles del apocalipsis.

También aparecen plumas volando entre las páginas, pétalos de flores (más habitual) lo de las plumas hace referencia a Kotori, cuyo nombre significa "Pajarito", y a sus relaciones de amistad con los pájaros. De ahí a deducir malos presagios o un sentimiento de ligereza respecto de la chica, el lector dirá. El simbolismo de los nombres se basa en incluir en ellos rasgos del carácter de los personajes.

Y otro aspecto simbólico es la aparición en cada volumen de una carta del tarot de X. Cada personaje tiene asignado un atributo. Y si un tarot tiene 22 atributos, X debería realizarse en 22 tomos (A ver si los vemos todos por aquí). Aunque el rasgo más extraño, el que más confunde, es esa relación entre X y Tokyo Babylon; más que una simple continuación, T.B. sería una pequeña parte de X vista más de cerca. Imaginaos el trabajo que les ha debido llevar a las Clamp, teniendo en cuenta el rumor de que los argumentos ya están establecidos cuando ellas aún están empezando a dibujar. En cualquier caso, ya sólo por su guión, X es una joya, un monumento del manga.

Por suerte Planeta de Agostini editará la serie original en tres números, y por fin podremos deleitarnos con un estilo que ciertamente destaca entre el resto de su género, el shojo manga. Sí, aunque no lo creáis, el autor de RG Veda son cuatro chicas que además de dibujar cantan muy en la línea japonesa. Y por eso es shojo, no vayáis a creer que es una historieta estúpida y sensiblera para niñas: **Clamp** no apunta al público



femenino, sino que incluso me atrevería a decir que su dibujo (al cargo de **Mokona Apapa**) trata de agradar más a los chicos. Con esas piernas largas, esos movimientos sensuales y casi felinos de los personajes femeninos, ojos grandes muy expresivos, etc. ¿Cómo no iba a gustarles? Tal vez el porqué de que a las chicas les encante el arte de **Clamp** sea ese sentimiento que envuelve a cada viñeta.

X/1999 es posiblemente lo mejor de **Clamp**, tanto por la originalidad de su argumento como por la calidad gráfica a lo largo de toda la serie; para los que no conozcan a este grupo de dibujantes, creo que es una buena manera de entrar en contacto con su mundo.

Además, todo lo que han dibujado tiene la correspondiente versión animada. Primero rompieron en Japón, luego en Estados Unidos, y ya era hora de que lo trajeran a España, donde espero que reciba la misma acogida. De lo contrario muchos se perderían lo que puede constituir la base de una línea del shojo manga más vanguardista, menos sometida a los prejuicios de un público que tiene miedo de descubrir que hay algo tal vez mejor que aquello que idolatran, y permanecen firmes y herméticamente cerrados a cualquier cómic que choque con sus estereotipos y sus principios. Con la publicación de X/1999 (y si tiene éxito, de alguna más, espero) se abre una nueva puerta, y si la atravesamos, todo lo que conocemos y que nos aburre a estas alturas quedará atrás, muy atrás, ante la nueva perspectiva de **Clamp**: temática variada, estilo impecable, dominio de la técnica y conocimiento del terreno en el que se mueven. ¿Que más se les puede pedir? Sólo que nos lo den gratis.

María Ferrer.

X 1999 © Clamp / Kadokawa

Ranma ½

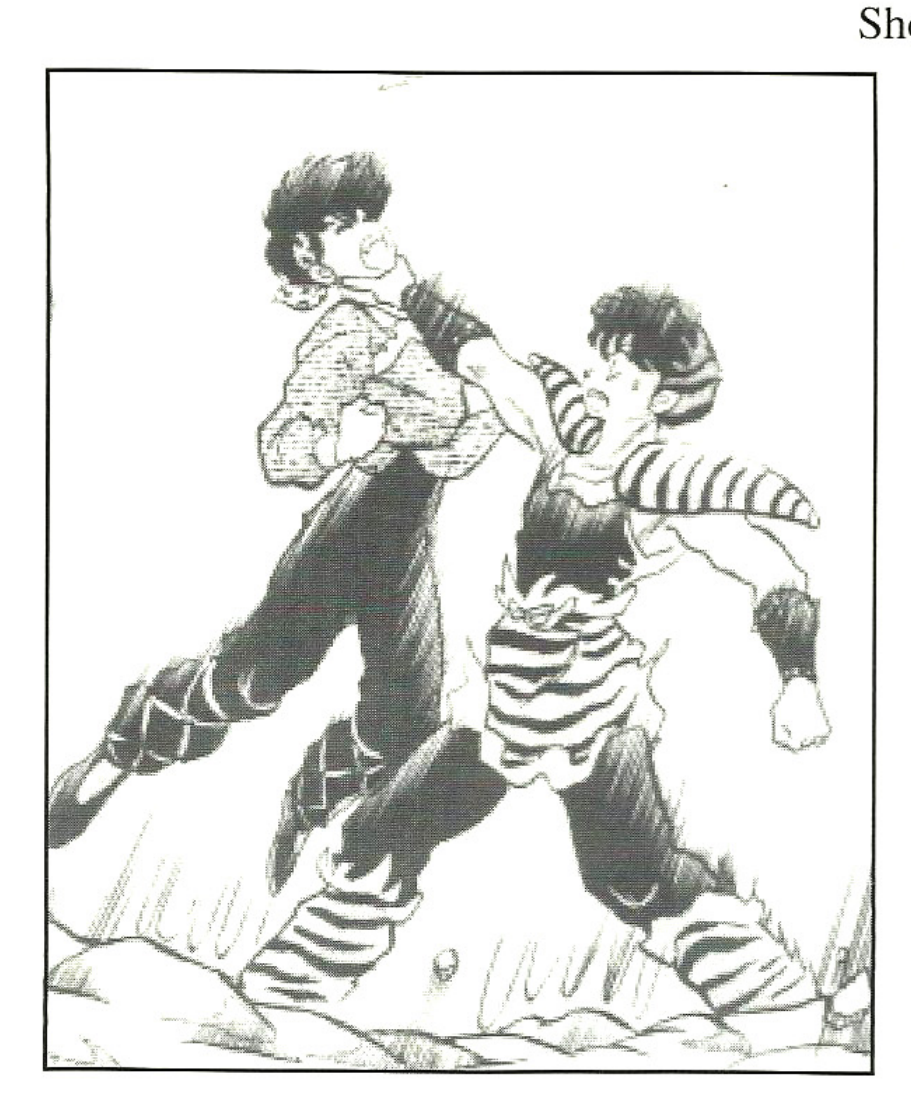
1ª PARTE

La primera serie de Ranma publicada por Planeta comenzó un poco antes de que Antena 3 emitiera la serie televisiva, y la tercera no tardará mucho en aparecer (si no lo ha hecho ya cuando leéis esto). Pero este ritmo de publicación sin duda no satisface a los millones de fans de Ranma, que preferirían (preferiríamos) una edición continua semanal o quincenal, como Dragon Ball. En Japón, la serie ya ha pasado el tomo 32, y cada tres meses más o menos aparece uno nuevo. La segunda serie de Planeta terminó en el tomo 4. Así pues, de seguir las cosas así vamos a tener que esperar bastante para conocer las aventuras que esperan después del último capítulo de la serie de TV (y que corresponde al tomo 22). Es cierto que los OVA's contienen algunas de estas historias... pero se han saltado bastantes, como veréis algo más adelante. Por eso, en este artículo (y el siguiente) tenéis unos resúmenes de todas las historias desde donde terminó la serie de TV hasta el tomo 31.

Lógicamente, los resúmenes no pueden ser demasiado detallados, pues abarcan casi diez tomos (o sea, unas 1900 páginas). Para aquellos que nunca hayan visto un tomo original de Ranma, aclarar, que estos se componen de 11 partes de 16 págs. cada uno (excepto el tomo 1, con 8 partes, el 2 y 3 con 9, y el 4 con 10). Hay historias que se componen de una parte, y otras que abarcan varias. Si cogéis la edición de Planeta y hacéis cuentas, veréis

© Rumiko Takahashi / Shogakukan Inc.

© Rumiko Takahashi /
Shogakukan Inc.



que lo publicado aquí consiste justamente en los cuatro primeros tomos completos. Como cualquiera ha podido darse cuenta, el manga no se corresponde exactamente con la versión de anime. Hay historias realizadas especialmente para la TV y en las que proceden del manga, a veces hay profundas diferencias. No sería mala idea comentar estas diferencias, pero ello ocuparía un espacio excesivo que es mejor aprovechar con las historias inéditas. En los resúmenes he optado por indicar las partes del tomo que ocupa cada historia, para que así os hagáis una idea de su extensión. Los nombres son los originales japoneses. Por si alguien aún no lo sabe, Happosai es el maestro Chen, y Ukyo es Dinai-Wan/ Federica/Kaori (¡pobre chica!). Aclarado todo esto, ¡comencemos!.

Tomo 22:

1-6: Aparición de la madre de Ranma (últimos episodios de TV). P7-10: La maldición de la Doble Joya, que ya vimos en video. P11: El fantasma de una vieja gorda y anticuada quiere (para poder descansar en paz) que Happosai le robe sus bragas, al igual que hace con otras chicas. El problema es que sus bragas no son nada sugerentes (más bien parecen un saco), y el maestro no está por la labor. Ranma y Akane, para ayudar a la fantasma, intentan varios trucos. Al final, una artimaña de Ranma logra que Happosai se lleve las bragas, y la anciana por fin sube al cielo, rodeada de angelitos.

Tomo 23:

P1-4: Vuelve Taro (el "Diablo Negro"). Se ha traído una garrafa llena de agua de los manantiales para echársela a Happosai. Lo que Taro no sabe es que el agua que lleva sirve para dividir a una persona en dos. El Guía de los manantiales se lo dice a Akane, y Ranma y los Tendo intentan evitar que moje a Happosai. Pero Taro no quiere escuchar, y encima se ha bañado en otra fuente y ahora a su forma transformada añade tentáculos y tinta de pulpo. Al final le hacen entrar en razón... pero el agua termina salpicando a Happosai en un chichón que se había hecho. Afortunadamente, lo único que se desdobla es el chichón. P5-6: Tras caerse al mar desde un desfiladero, Ranma chica despierta en un palacio situado en una pequeña isla que pertenece a un joven rico llamado Yohyo. Yohyo busca a una chica que una vez le pisó la cabeza en la playa. Esa chica era Ranma, claro. La cosa acaba cuando Ranma consigue mojarse con agua caliente y vuelve a ser chico, ante la desilusión de Yohyo. P7: El OVA 3°, cuando la madre de Ranma mete a Akane en la cocina. P8-10: Esta es muy divertida. Ryoga compra una caña con una ventosa en vez de anzuelo. Cuando esta ventosa se pega sobre el corazón de una chica, ésta se enamorará de él. Ryoga intenta pescar a Akane, pero Ranma se cruza por medio... ¡¡y se enamora de Ryoga!! La cosa es grave porque incluso en su forma de chico, Ranma sigue enamorado (llega incluso a estar celoso de Akane). A partir de aquí, se suceden toda una serie de malentendidos y situaciones comprometidas, para desesperación de Ryoga y de Akane (que no sabe de qué va el asunto, y está pasmada con la conducta de Ranma). Menos mal que la cosa termina arreglándose, que si no... P11: Go Son Kugi se compra una armadura estilo Robocop con la que desafía a Ranma a luchar delante de todos. Con la armadura, él es más fuerte, pero no se da cuenta de que la energía se le acabará de un momento a otro, y entonces...

Tomo 24:

© Rumiko Takahashi /
Shogakukan Inc.

Contiene una única historia (que continúa en el t.25) algo rutinaria, la verdad. Aparece una extraña chica acompañada por dos amigos. Ranma, Ryoga y Mus se ven envueltos en una lucha con ellos. La chica le hace algo a Ranma que le impide convertirse en chico. Lo raro es que esa chica siente mucha vergüenza al ver a Ranma Chica desnuda (de lo cual, obviamente, se aprovecha Ranma). Al final se descubre que esa chica es en realidad un chico que cayó en el mismo manantial que Ranma.

Tomo 25:

P1-2: Final de la historia del t.24.

P3-9: El 4° OVA (llega la profesora Hinako). El manga es más extenso y pasan más cosas que en el OVA.

P10-11: Comienza una historia que abarca también todo el t.26

Tomo 26:

Esta historia ha sido recientemente adaptada a video así que, en previsión de que podamos verla aquí, no adelantaré demasiado. Akane marcha sola a un bosque donde vive un muchacho (Shinnosuke) que siempre se olvida de todo, con su abuelo. En el bosque habitan animales gigantes, y parece haber algún lazo con un recuerdo de infancia medio olvidado de Akane. Ranma va tras ella para encontrarla y que vuelva a casa, y Ryoga también aparece por allí. En medio de los celos que sienten porque Akane parece estar muy unida a Shinnosuke, tendrán que vérselas con un extraño monstruo de múltiples cabezas sobre el que crece un musgo de la vida, y al que le encantan el sake y las chicas.

Tomo 27:

P1-3: La profesora Hinako decide visitar las casas de sus alumnos para conocer a sus familias. Comienza por la casa de los Tendo y, al llegar allí (atención) se enamora nada más y nada menos que de... ¡Sun! Hinako intenta declarársele pero Ranma, Akane y sus hermanas evitan una y otra vez que llegue a hacerlo. P4-6: Mus encuentra en el baúl de la bisabuela de Shampoo una gafas mágicas que tienen el poder de que todo aquel al que mire con ellas, se tendrá que arrodillar llorando y suplicando. Mus desafía a Ranma a pelear delante de toda la clase del colegio, para humillarlo. Ranma las pasa muy mal, pero finalmente Mus comete el error de colocarse las gafas al revés, con lo que el afectado termina siendo él y se pone a llorar delante de Ranma. P7-8: A Ranma (chica) se le encasqueta un extraño y estrafalario bañador. El bañador está acomplejado (¡!) porque el novio de la chica que lo llevó por primera vez dijo que era muy feo y la chica lo tiró. Ranma se lo quiere quitar, porque a la noche el bañador retornará al mar (y Ranma se ahogaría, claro), pero la única forma de hacerlo es que

© Rumiko Takahashi / Shogakukan Inc.

1996

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
						6
					13	13

MAYO
JUNIO
NOVIEMBRE
DICIEMBRE
YOKOKU
SI QUEREIS CONTACTAR CON NOSOTROS...
ESCRIBID A:
C/ RECS, Nº 28, ESC. D, 3º-1ª.
43201 - REUS (TARRAGONA)
O ENVIADNOS UN FAX AL NÚM.:
977/ 31 94 37
Iria - Copyright Crowd/Bandai Visual

un chico enamorado le diga que es muy bonito. El elegido es Kuno que, pese a lo colado que está por su "chica de la trenza", no es capaz de decirlo. Cuando va a anochecer y Ranma está siendo arrastrada al agua, logra que Kuno lo diga, con lo que el bañador se convierte en un espíritu que sube feliz al cielo. P9-10: Ukyo lleva a Ranma y Akane a un pasaje del terror donde los monstruos tratan de separar a las parejas de enamorados. Pero Ryoga se mete también por medio, y acaba de pareja con Ukyo. Así, mientras los monstruos la separan a ella de Ryoga, Ranma logra salir junto con Akane. P11: El Director del colegio roba los exámenes corregidos de la clase de Ranma y, subido en un globo, anuncia: "Tengo los exámenes en este

globo. Ahora, voy a leer las notas en público, para que se entere todo el colegio". Lleva un paquete en la mano, y Ranma y los demás intentan durante toda la historia quitárselo. El Director se baja del globo y es perseguido. Al final, cuando lo alcanzan, les espera una sorpresa: en el paquete llevaba un retrato suyo. Los exámenes estaban literalmente dentro del globo que, a la deriva, termina cayendo sobre la ciudad. La caída del globo se convierte en noticia, y acaban dando las notas en el telediario, por lo que se entera todo el país. A propósito: Akane sacó un 8'6.

Tomo 28:

P1-10: La madre de Ranma regresa por unos días, y un misterioso chico llamado Ryu se hace pasar por Ranma. Ranma luchará con él, pero Ryu conoce poderosas técnicas, y Ranma tendrá que aprender otras nuevas para salir victorioso, a la vez que evita mostrarse ante su madre. P11: El maestro Happosai está últimamente algo viejecillo. Para rejuvenecerse, se prepara un potingue que ha de contener lágrimas de Ranma. Intenta hacerla llorar por todos los medios, y al final consigue llenar un cubo con sus lágrimas. Ranma, enfadado, lo sumerge en el cubo (¿no querías lágrimas? Pues toma...), y el maestro rejuvenece tanto que termina como un bebé.

Bueno, y por ahora hay que dejarlo aquí. En la segunda parte hablaré del tomo 29 al 31 con algo más de detalle, pues traen historias más cortas. Y en ellas conoceremos al nuevo amor de Ryoga. ¿Cómo, Ryoga se enamora de alguien que no es Akane? Pues sí. Y la cosa va en serio. Ya veréis, ya veréis...

José Emilio Guirado.

Aquí finaliza la primera parte de este denso articulo, la segunda parte aparecerá en el próximo número

Todas las ilustraciones son © de Rumiko Takahashi & Shogakukan inc.

SLAM DUNK

He aquí un manga poco común, nada menos que uno deportivo que no sólo tiene un guión fabuloso y un dibujo magistral sino que además trata bien el deporte que desarrolla. Se trata de Slam Dunk, el cada vez más famoso manga de Takehiko Inoue que poco a poco se ha ido haciendo un nombre en este país, y es que las cosas que son buenas no necesitan publicidad.

Probablemente a mucha gente le suena el nombre y sabe que va de baloncesto pero... ¿qué más se sabe sobre esta maravillosa serie?, ¿trata algo más que el baloncesto? Eso es lo que voy a intentar aclararos.

Sakuragui Hanamichi, es uno de los componentes del Shohoku.

© Takehiko Inoue / Shueisha Inc.

Con esto del mundo de los fanzines son muchas las series que poco a poco van haciéndose famosas en nuestro país sin ni siquiera haberse emitido o publicado. Lamentablemente esto supone también que sea muy poca la gente que en realidad sabe bien de qué va la historia, así que para que esto no os suceda con Slam Dunk aquí estoy yo todo dispuesto a contaros el primer tomo de esta fabulosa serie.

1.- Sakuragui-kun

- Lo siento, Sakuragui-kun. Salgo con Oda-kun, el jugador de baloncesto -; así es como comienza el primer tomo de esta deportiva serie, en el instituto Shohoku y con el rechazo número 50 por parte de una chica hacia el pobre Hanamichi Sakuragui (la traducción es libre y sujeta a errores), un récord que sus amigos se encargan de celebrar como se merece. Lástima que el amigo Sakuragui sea un poco macarra y su mayor hobby sea liarse a cabezazos con todo aquel que dice algo que no le gusta, sus amigos incluidos.

Pero las cabezas son duras y las bromas referentes al baloncesto muy frecuentes, tanto que nuestro colega Sakuragui empieza incluso a confundir términos (por ejemplo galletas: en ingles biscuit) con baloncesto (en inglés basket), con lo que ninguna frente está a salvo.

Y en esas condiciones es como la hermosísima Haruko Akagui le hace una pregunta referente a baloncesto, salvándose sólo porque su belleza frena en seco a Sakuragui, quien acaba de encontrar a la chica de sus sueños, así que cuando ésta empieza a alabar su altura y musculatura y a decir que podría ser un buen deportista, y más en concreto un gran jugador de baloncesto, Sakuragui no duda un solo instante: jugará al baloncesto.

Para ello se pone a entrenar inmediatamente, allí mismo, en medio del pasillo. Pero entonces dos gamberros lo ven y le dan una patada, a la cual él obviamente responde, mas cuando estaba ganando llega Haruko, quien viendo la situación se lo lleva de allí, acabando ambos en una cancha de baloncesto, donde Haruko le enseña unas nociones básicas sobre el deporte en cuestión y, sobre todo, lo que es Slam Dunk. Entonces, cuando

Haruko le hace notar que puede coger el balón con la mano, Sakuragui se anima y echa a correr hacia la canasta.

El salto es realmente espectacular. No así la puntería. Sakuragui por poco se abre la cabeza contra el tablero, a la derecha del aro. Aunque a Haruko no le importa pues está realmente emocionada por lo que ha visto. También llegan sus amigos, y todo hace parecer que va a comenzar una leyenda.

2.- Soy Kaeda Rukawa

Prólogo: Los amigos relleno de Sakuragui (aclaración, nuestro prota cuenta al comienzo de la serie con tres amigos de adorno (el bigotudo Ma No, el rubio Kutsu Oo y el gordo Miya Taka) y un auténtico amigo con quien comparte aventuras y desventuras, Yohei Mito) ven con envidia cómo un alto joven va por el pasillo causando suspiros de amor.

A Sakuragui empiezan a hacerle molestos comentarios sobre un tal R ukawa, que no hacen sino hacerle recordar que Haruko en numerosas ocasiones comparó con él para decirle que tenía aptitudes para el baloncesto (no lo he dicho antes porque entonces no venía a cuenta), así que se las ingenia para llevarla a un sitio donde estuvieran solos y hacerle confesar lo que piensa sobre él.

Resultado: Haruko está enamorada de Rukawa desde que era una niña.

Los amigos de Sakuragui celebran este nuevo fracaso (pues era obvio el interés de Saku por Haruko) pero, por increíble que parezca no son cabeceados, y Sakuragui se marcha cabizbajo mientras una triste canción suena de fondo...

Otro día, otra clase, que además se ve interrumpida por los dos gamberros con los que Saku se las vio en el pasillo que vienen acompañados de su jefe, un gigantón de feo aspecto. Este singular trío empieza a meter bulla y a picar a Sakuragui, quien rápidamente se enciende y no es capaz de articular palabra, por lo que tiene que ser Yohei quien le resuelva la papeleta y concrete un duelo en el tejado con los matones.

Pero, cuando los malos (ahora son cuatro y, como no asisten a clase, llegan antes) suben al tejado se encuentran con que hay un joven durmiendo. Lo despiertan no muy amablemente, de modo que el extraño responde del mismo poco amistoso compor

© Takehiko Inoue / Shueisha Inc.

tamiento; cuando le preguntan quién es, resuenan las palabras: "Soy Kaede Rukawa".

3.-Sangre

Cuando Sakuragui y Yohei llegan al tejado descubren a los matones en el suelo y a un joven de felino aspecto con una herida en la cabeza en medio de todos ellos.

- ¿Cómo te llamas? -, pregunta Yohei.

- Kaede Rukawa -, contesta el aludido.

¡¡Rukawa!! Ese nombre resuena sin cesar en los oídos de Sakuragui, quien rápidamente comienza una observación minuciosa para ver qué tiene el famoso Rukawa que no tenga él. Se pone nervioso y lo coge por el cuello, momento en el que los sorprende Haruko, acusando a Sakuragui de ser un matón (cosa que le sienta literalmente como un Final Flash). Haruko acude presta a ayudar a Rukawa, pero éste le dice que está bien y, cuando Haruko insiste, que no sea pesada.

Esa despectiva frase es el detonante que hace estallar a Sakuragui, quien la emprende no sólo a cabezazos sino también a puñetazos con el alucinado Rukawa (como dato curioso destacar que es la primera vez que alguien es capaz de devolverle un golpe a Sakuragui, ya que Rukawa lo hace). Los amigos de Saku consiguen detener la pelea , que tiene como resultado la marcha de un anonadado Rukawa que apenas si entiende lo que ha pasado, la también airada despedida de Haruko que no tiene precisamente palabras de cariño para Sakuragui y el intento de suicidio de éste a raíz de esas mismas palabras. Tan sólo Yohei parece haber sacado algo bueno de todo eso.

4.- Gorila

Las cosas se han calmado un poco pero, cosas del destino, quieren los dados que a un par de amigos que estaban jugando al baloncesto se les escape la pelota, yendo ésta a aterrizar en la cara del deprimido Sakuragui, que, para variar, la emprende a mamporros con los dos pobres chavales.

Pero la pelea es interrumpida por el capitán del equipo de baloncesto, quien castiga a los dos chicos por imprudentes pero que es rápidamente atacado por Sakuragui, que le estampa el balón en la cara.

El capitán, que también tiene un genio de mucho cuidado, lo reta a un *one on one*, si él consigue meter diez canastas mientras que Sakuragui ninguna habrá ganado, si por el contrario Saku consigue meter tan sólo una, será el vencedor. Sakuragui, recordando con emoción todo lo que Haruko le había dicho, acepta, ¡ya está liada!, porque Saku no tiene ni idea de baloncesto y lo primero que hace es intentar quitarle el balón al capitán con un barrido de fútbol.

El reto ha atraído a bastante gente (Rukawa incluido, pues sintió curiosidad al saber que Sakuragui (a quien recordaba de su "intercambio de expresiones") era uno de los implicados), y por ello se decide a hacer una ligera modificación del reglamento para que Saku tenga alguna oportunidad: no tendrá que botar el balón.

(El nombre del capítulo viene de que Sakuragui siempre llama al capitán "gorila").

5.- El amor vence

Cuando Haruko (que no se había enterado de lo del partido) llega a la cancha Sakuragui ya pierde por 7 a 0. Se descubre entonces que el capitán no es otro que Takenori Akagui, hermano mayor de Haruko.

Durante el partido se descubren cosas como lo importante que es para el capitán el baloncesto o algunas cualidades de Sakuragui (como su velocidad), pero éste sigue siendo muy torpe (de hecho incluso tropieza y cae al suelo agarrándose al capi y desnudándolo de cintura para abajo).

Haruko recuerda cómo su hermano le dijo que veía futuro en Sakuragui cuando ésta le pregunto y piensa en la ironía de que ahora se estén enfrentando.

¡Otra canasta!, y ya van 9. Sakuragui se empieza a ver perdido cuando de pronto oye una melodiosa voz que lo llama. Se trata, efectivamente, de Haruko, y su sola presencia resucita a Saku quien de pronto recupera sus fuerzas y, en el preciso momento en que el capitán se disponía a encestar por última vez, realiza una serie de rápidos movimientos que acaban en un tapón. Sakuragui salta velozmente hacia la pelota y

© Takehiko Inoue / Shueisha Inc.

la consigue. Ahora cambiarán las cosas.

6.- ¡Canasta!

Pero con coger el balón no basta, como bien hacen notar otros tres tipos (presumiblemente componentes del equipo de baloncesto) que ya se habían dejado ver un par de veces a lo largo del duelo. Sakuragui debe encestar, y con el capitán delante eso no va a resultar fácil.

No lo es, Sakuragui no encuentra hueco y a punto está de perder la pelota en un tapón del capi.

Pero a grandes males grandes remedios, Sakuragui lanza el balón desde muy lejos y trata de rodear al capitán, pero éste se da cuenta y se entabla un duro combate aéreo entre ambos, pero al final Sakuragui consigue hacerse con la pelota y encestar. Ha ganado.

7.- Soy Basketman

¡Qué sorpresa se llevarían los jugadores del equipo de baloncesto cuando viesen que Sakuragui estaba en su club vestido con el uniforme del equipo (y encima con el n°4, el que se supone reservado para el capitán)!. Pero el capitán no traga, le dice a Saku que no le gusta un pelo y que no le dejará entrar en el equipo.

Pero Sakuragui no se desespera. Se entera de los gustos del capitán y se dedica a hacerle regalos y agasajarlo. Y cuando esto no funciona incluso convence a sus amigos para que limpien el club. E incluso la cancha y no sólo la deja como los chorros del oro sino que además limpia los balones. Y para que esta vez no haya confusiones firma su trabajo.

Esta vez el capitán sí consiente. Sakuragui entrará en el equipo.

8.- Hanamichi entra

Sakuragui entra con los demás nuevos componentes, entre los cuales y muy a su pesar se encuentra también Rukawa.

Muy animado por cosas como pensar que Haruko lo está mirando cuando en realidad está mirando a Rukawa (que se encuentra junto a él) Saku se integra en el equipo, pero rápidamente se ve que no tiene ni idea y le ponen a una entrenadora especial (que lo trata muy bien pues le gusta el capitán y no puede olvidar la vez en que Saku le bajó los pantalones).

9.- Reglas básicas

Los entrenamientos prosiguen y pronto Sakuragui, que no para de soñar con su triunfo sobre Rukawa y el capitán y la consiguiente conquista de Haruko, se cansa de botar el balón mientras Rukawa no hace sino atraer chicas, así de pronto piensa que está preparado, pero no así el capitán, quien se lo pone difícil.

Nuevamente los nervios afloran y estalla una pelea entre ambos, que acaba con la renuncia irrevocable de Sakuragui de jugar al baloncesto.

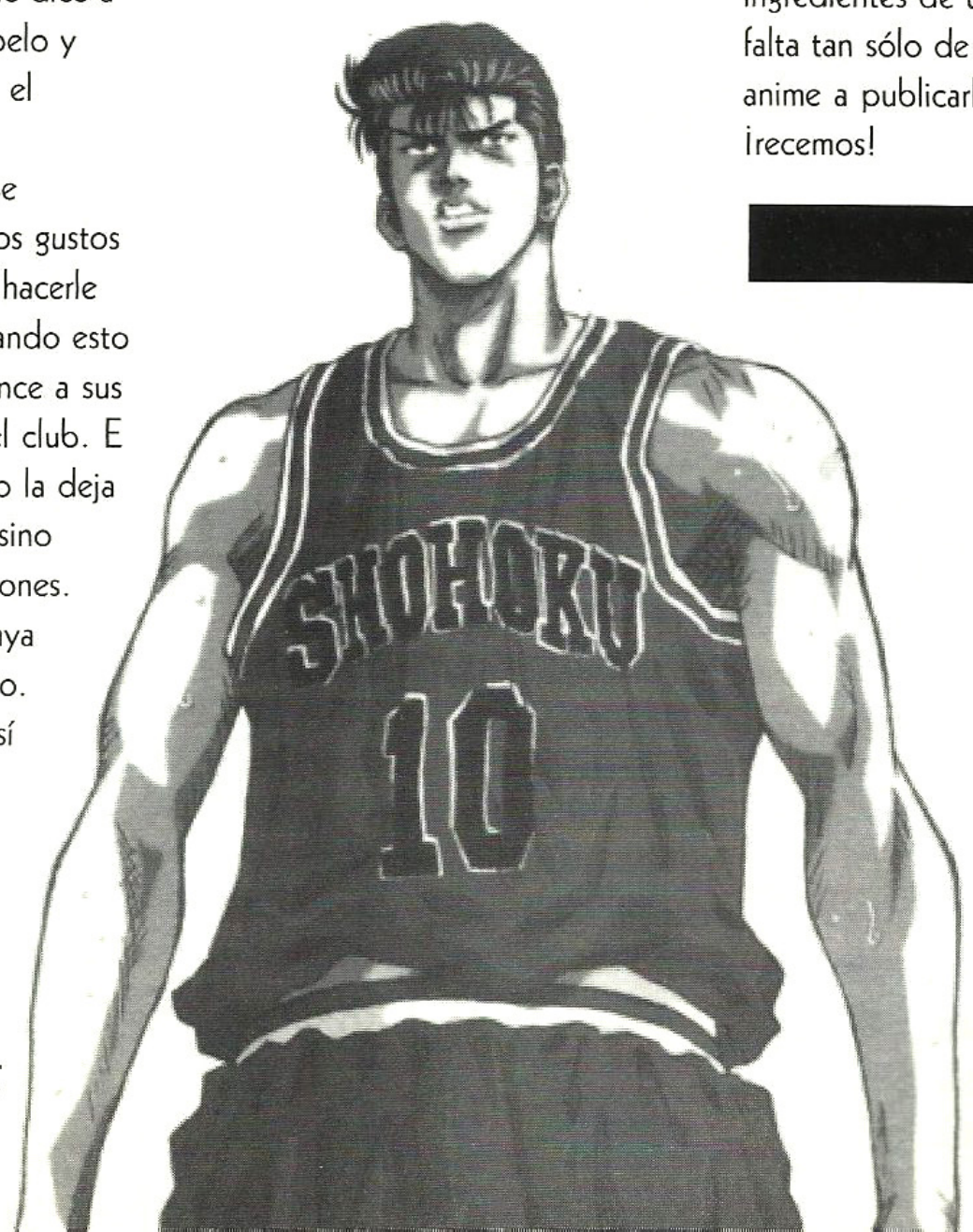
Y así termina este primer tomo, ¿interesante, no?

La verdad es que la historia es bastante buena, con acción y humor por un tubo y además con un dibujo francamente bueno, así que no es de extrañar que esta serie, del cada vez más famoso Takehiko Inoue, sea un número 1.

Aparte, y teniendo en cuenta que la única referencia parecida que nosotros teníamos era Dash! Kappei (Chicho Terremoto), Slam Dunk se nos presenta como una serie menos divertida y sí mucho mejor dibujada y con unos desarrollos mucho más creíbles, ya que aquí no veremos saltos incalculables ni poderes psíquicos durante un partido. El baloncesto está bastante bien tratado y prácticamente todo lo que sucede es posible en la realidad (además los datos están bastante bien elegidos, pues por ejemplo nuestros dos protagonistas, Sakuragui y Rukawa, miden 1'88 y 1'87 respectivamente (pesan 83 kilos el primero y 75 el segundo), cosa bastante lógica ya que al fin y al cabo son japoneses).

En definitiva, que en Slam Dunk nos encontramos todos los ingredientes de una buena serie, a falta tan sólo de que alguien se anime a publicarla o emitirla, ¡recemos!

Lázaro Muñoz.



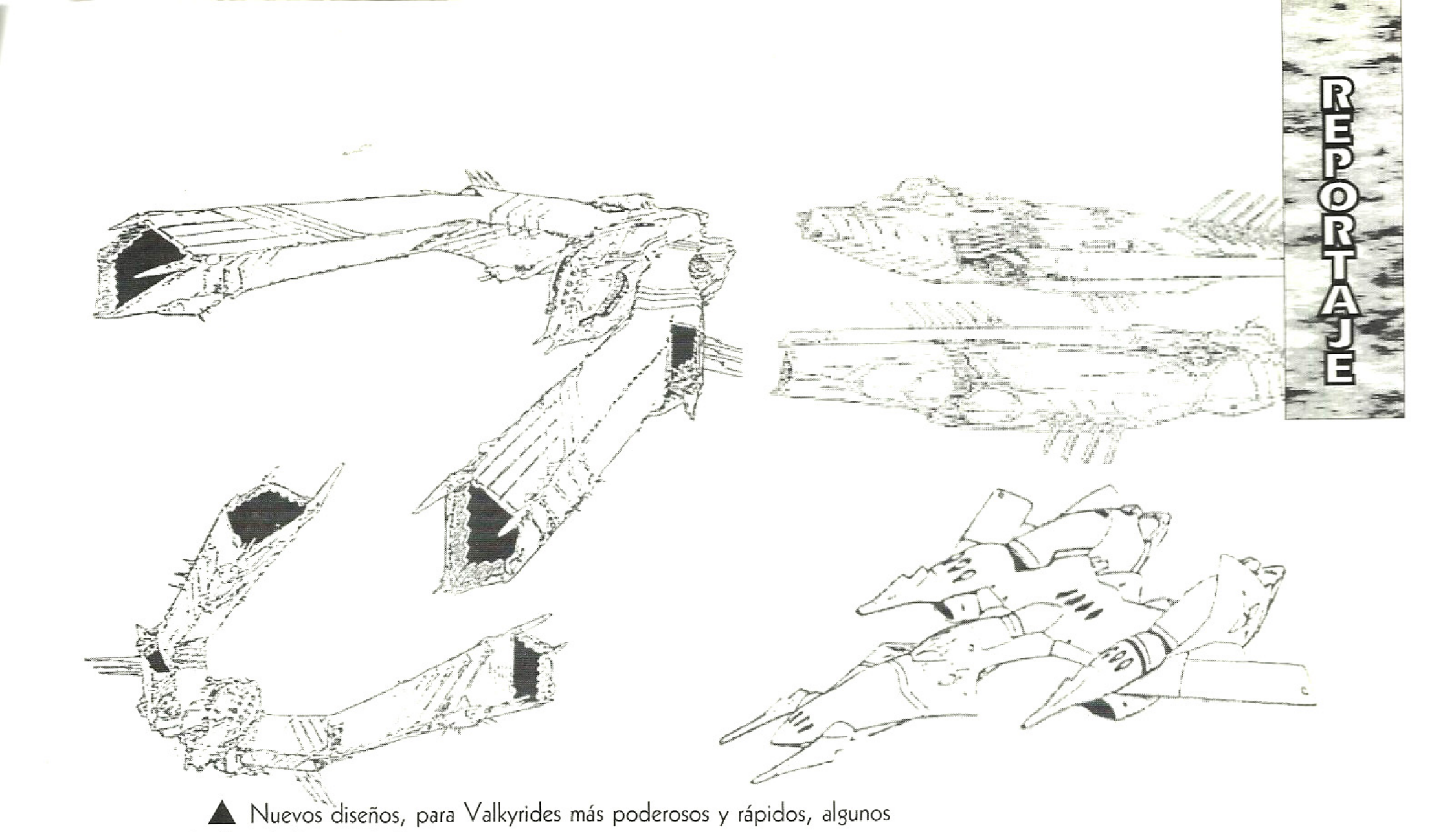
© Takehiko Inoue / Shueisha Inc.

MACROSS 7

El dicho de que Macross II, era la secuela oficial de Macross (o Robotech) ha quedado en entredicho después de la aparición el pasado 16 de Noviembre de la serie televisiva Macross 7, la que nos ofrece otra alternativa a Macross, y recupera a algunos de sus personajes... ¡Y que está batiendo récords en Japón!

El 16 de Noviembre del año pasado se estrenó en la TBS japonesa Macross 7. Esta *secuela* se desarrolla 35 años después de los sucesos ocurridos en **Macross 7** donde los zentraedi (o centradi) y los humanos conviven en paz. Esta fortaleza, o ciudad espacial

Macross 7 © Big West /Tatsunoko.



▲ Nuevos diseños, para Valkyrides más poderosos y rápidos, algunos de ellos de la armada Barota.

fue diseñada y construida por el zentraedi **Equisedro** y la dirige el antiguo piloto y el primer humano en unirse (o casarse) a una zentraedi, **Maximilian** (Max) **Jenius**. Pero la tranquilidad de la fortaleza se esfuma al aparecer otra amenaza alienígena, la **Armada Barota** dirigida por la terrible **Ivone Gevilnich**.

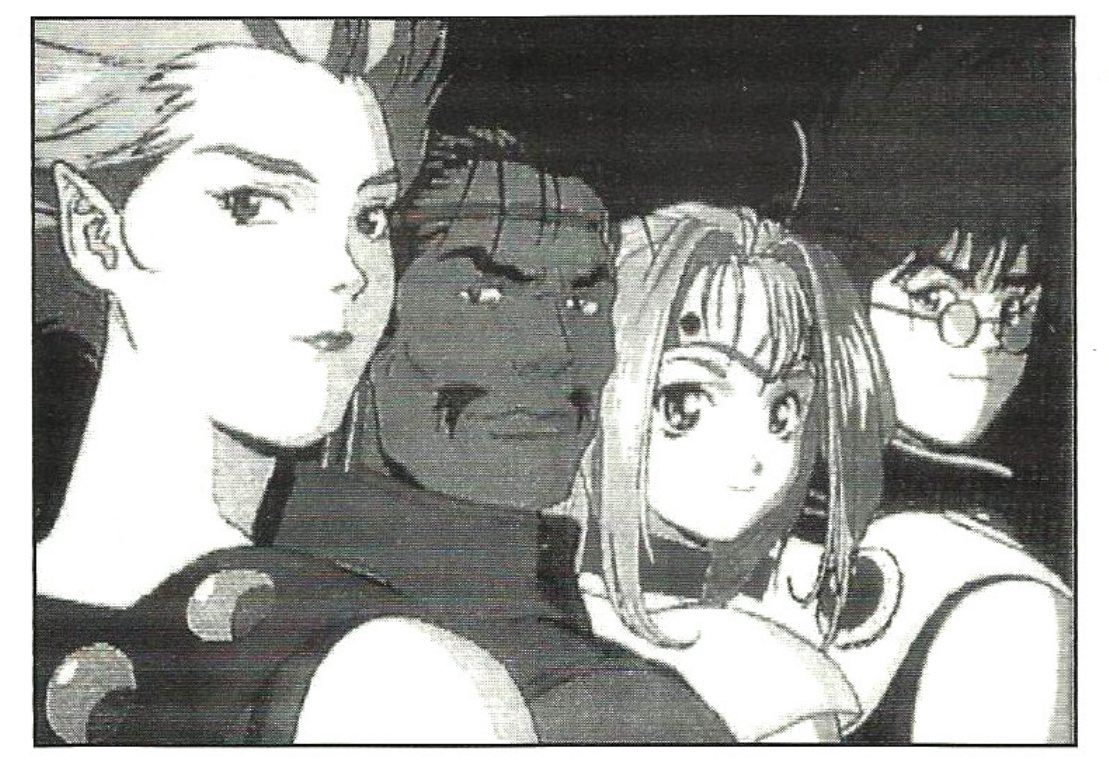
Pero, al igual que su antecesora, no todo en **Macross 7** es "mecha" ya que también nos ofrece los otros dos ingredientes que hicieron a Macross única: un triángulo amoroso y música. El triángulo amoroso que fuera en Macross Lynn Minmay, Hikaru Ichijo (o Rick Hunter) y Misa Hayashi (o Lisa Hayes) ahora está formado por **Bassara Nekki**, **Milene Jenius** y **Gamlin Kizaki**. En cuanto a la parte musical está encarnada por el grupo rock-punk **Fire Bomber**, formado por **Mylene Jenius** (la vocalista), **Bassara Nekki** (guitarrista y vocalista masculino), la zentraedi **Veffidas** (batería) y **Ray Lovelock** (teclado).

En definitiva, esta serie tiene todos los papeles para convertirse en la secuela "oficial" (y tal vez también llegue a crear mito) de **Macross**.

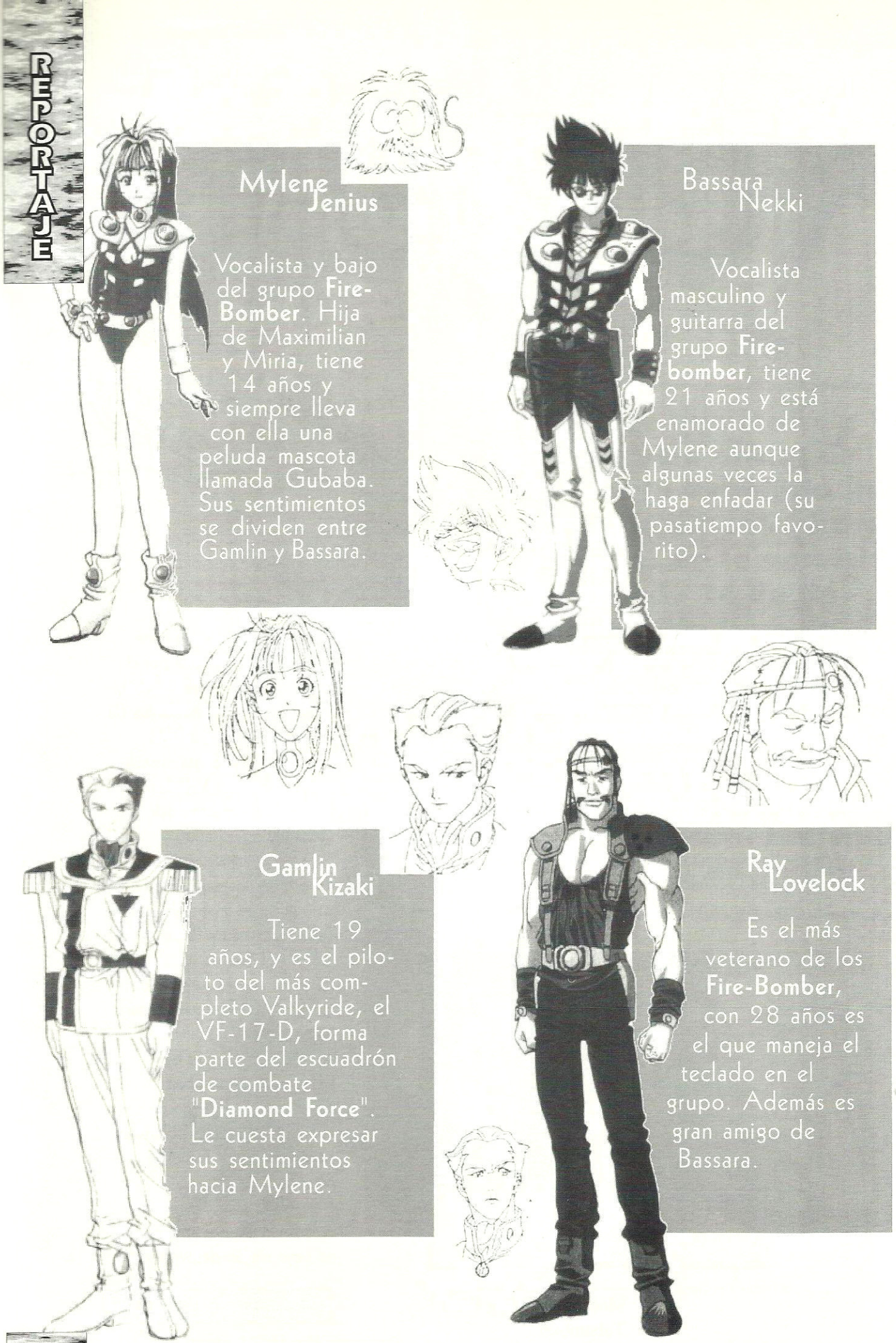
Un apunte, además de reunir todos los requisitos para llamarse Macross, también reune a dos maestros del dibujo, como son **Shoji Kawamori** en el diseño de "mecha" y al increíble **Haruiko Mikimoto** en el diseño de personajes.

Nada más... Esperemos verla algún día por aquí porque no tiene ningún desperdicio.

Judith.



Macross 7 © Big West / Tatsunoko.



Mylene Jenius

Vocalista y bajo del grupo **Fire-Bomber**. Hija de Maximilian y Miria, tiene 14 años y siempre lleva con ella una peluda mascota llamada Gubaba. Sus sentimientos se dividen entre Gamlin y Bassara.

Bassara Nekki

Vocalista masculino y guitarra del grupo **Fire-bomber**, tiene 21 años y está enamorado de Mylene aunque algunas veces la haga enfadar (su pasatiempo favorito).

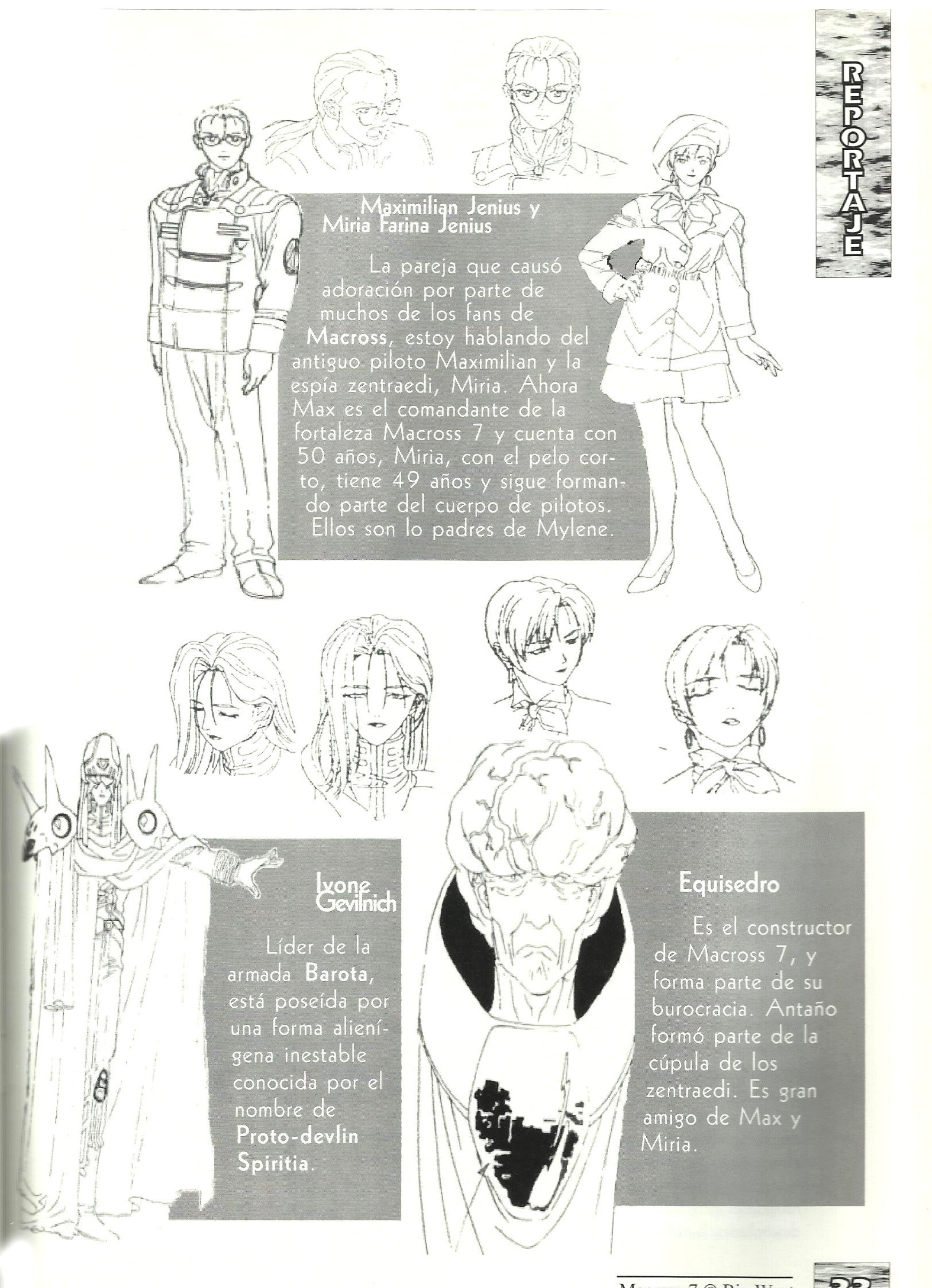
Gamlin Kizaki

Tiene 19 años, y es el piloto del más completo Valkyride, el VF-17-D, forma parte del escuadrón de combate "**Diamond Force**". Le cuesta expresar sus sentimientos hacia Mylene.

Ray Lovelock

Es el más veterano de los **Fire-Bomber**, con 28 años es el que maneja el teclado en el grupo. Además es gran amigo de Bassara.

Macross 7 © Big West / Tatsunoko.



Maximilian Jenius y Miria Farina Jenius

La pareja que causó adoración por parte de muchos de los fans de **Macross**, estoy hablando del antiguo piloto Maximilian y la espía zentraedi, Miria. Ahora Max es el comandante de la fortaleza Macross 7 y cuenta con 50 años, Miria, con el pelo corto, tiene 49 años y sigue formando parte del cuerpo de pilotos. Ellos son lo padres de Mylene.

Ivone Gevilnich

Líder de la armada **Barota**, está poseída por una forma alienígena inestable conocida por el nombre de **Proto-devlin Spiritia**.

Equisedro

Es el constructor de Macross 7, y forma parte de su burocracia. Antaño formó parte de la cúpula de los zentraedi. Es gran amigo de Max y Miria.

Macross 7 © Big West /Tatsunoko.

IRIA

ZEIRAM THE ANIMATION

Se conoce como "lo último de Katsura", porque él diseñó los personajes. Ha salido a la luz con mucha fuerza, apoyada por la ansiedad de los otakus, que esperan una maravilla de la ciencia-ficción basado en el **Zeiram** (K. Anemiya 1993), una película de imagen real de calidad algo dudosa. En efecto, **IRIA** es su adaptación al anime. Se reparte en 6 OVA's de alrededor de 30 minutos que recrean la idea original de Anemiya pero narran una parte distinta de la aventura según los guionistas (Amino, Arakawa y Matsumoto).

Esta vez mi perspectiva para este artículo requiere contar un poco de la historia: hay pocos personajes, lo cual se agradece en una película que pretende ser de ciencia-ficción, porque la gran afluencia de personajes crearía confusiones gratuitas.

Iria es una aprendiz de cazarrecompensas, nativa del planeta Mise donde transcurre la acción, y a pesar de sus habilidades extremadamente desarrolladas, la minoría de edad

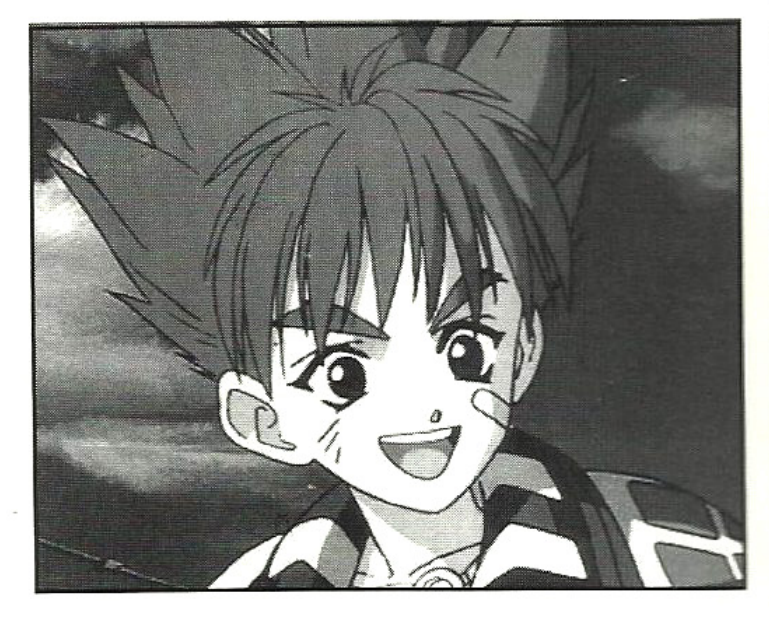
¿Ciencia-ficción, cazarrecompensas, monstruos? ¿Personajes diseñados por KATSURA? ¡Increible! Se trata de IRIA, un OVA en seis episodios, basado en un guión para un film de imagen real, y ahora aparece entre nosotros rompiendo esuqemas, y dejando a más de uno con la boca abierta.

¿Queréis saber más?

Adelante, leed e informaros, mis queridos otakus, y adentraos en una nueva concepción de la animación japonesa...

© Crowd / Bandai visual / Mitsubishi Corporation.

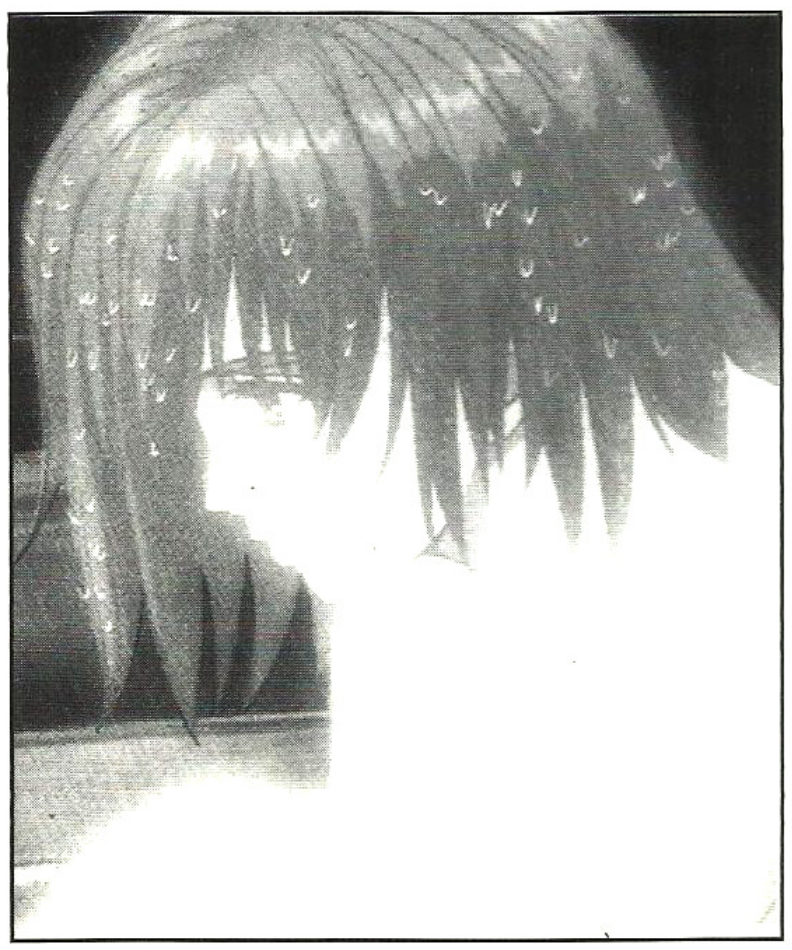
© Crowd / Bandai visual / Mitsubishi Corporation.



la limita a una licencia provisional; con lo cual está bajo la tutoría de su hermano mayor Glen, de unos 24 años, que debe autorizarla para cualquier encargo: él es el cazarrecompensas número uno del planeta, y al principio de la historia le da a Iria su permiso para aceptar una misión en torno al rescate de unos prisioneros. Pero Fujikuro, rival de Iria, boicotea su triunfo, y tras la tentativa de trabajar en solitario, Iria se reúne con su hermano y con Bob, su compañero, cuya misión es rescatar un carguero estelar llamado Karma que ha sido secuestrado. Cuando consiguen abordar la nave (tras una batalla contra un escuadrón de robots) no encuentran más soldados ni secuestradores: ha habido una matanza masiva y los supervivientes, que se encuentran en estado de *shock*, no están en condiciones de facilitarles información. Antes de que puedan empezar a investigar hace su aparición Zeiram, un temible monstruo alienígena cuyas habilidades en la lucha le otorgan prácticamente la inmortalidad. Su cabeza, que tiene vida propia, es otro ser autónomo, y es especialmente letal. Glen se enfrenta a él mientras Iria y Bob evacúan a los supervivientes, y consigue detenerle, pero la capacidad móvil de la cabeza de Zeiram causa a Bob una herida de muerte.

Iria entonces lo lleva a bordo de una de las lanzaderas que lle-

varían a los rescatados de regreso, y huye a Mise tras una explosión que le hace dar por muertos a Zeiram y a Glen.

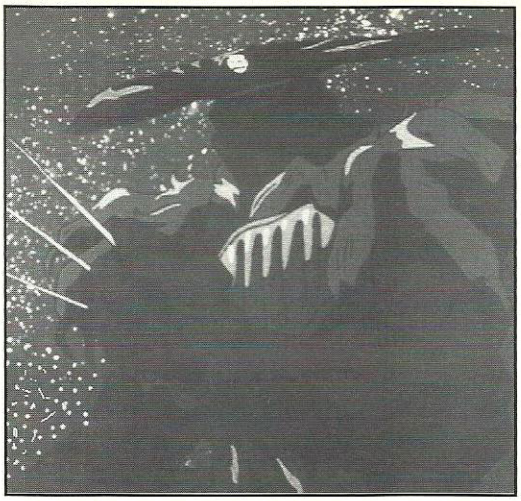


Más adelante reaparecerán, cuando se nos hace partícipes del misterio de Zeiram, pero eso no puedo contarlo. A partir de este momento, Iria entrará en contacto con otros personajes que la acompañarán hasta el final.

La dirección artística, a cargo de Ryunosuke Otonashi, es, como se oye ya a menudo en los círculos de aficionados, una realización espectacular, muy estudiada y bien llevada a cabo. Los diseños de personajes, originales de Katsura, son un factor positivo que se añade a los OVA's, puesto que el público ya conoce al mangaka. Cada OVA se desarrolla en un escenario distinto, lo que aporta una variedad de situaciones que atrae el interés, que capta al espectador, que no se aburrirá aunque sólo sea por la diversidad de ambientes.

No obstante, tengo que hablar de forma menos halagadora del argumento. Creo que deja mucho que desear en cuanto que es exclusivamente un *collage* de secuencias, efectos, maquinaria etc... de una amplia serie de películas de ciencia-ficción relativamente antiguas. Tal vez se haya inventado ya todo en este género cinematográfico (de acción real o anime) pero la originalidad de las ideas base en Iria está a niveles preocupantes. He llegado a reconocer desde módulos de transporte individuales inspirados sospechosamente en series americanas, hasta deslizadoras o vehículos espaciales realmente parecidos a los que aparecen en las buenas películas de ciencia-ficción, como por ejemplo la Trilogia Star Wars o Alien, con

© Crowd / Bandai visual / Mitsubishi Corporation.



cuyos monstruos tiene cierta semejanza Zeiram, y sobre todo su cabeza.

Por supuesto, el hecho de que los guionistas no sean precisamente muy duchos en la ardua empresa de crear, de innovar, no influye negativamente en la saga **Iria**, para alguien que busque en esta película lo que se conoce de oídas: diseños muy detallados, muy estéticos, en la línea de Masakazu Katsura y una animación que no se puede considerar presa para los críticos. Además, la lucha chica vs. impresionante alienígena, y el *gore* que crean esa cabeza extensible de Zeiram toda llena de dientes y las diversas batallitas y enfrentamientos no se pueden pasar por alto: se trata de elementos muy destacados, que no pueden faltar hoy en día en la ciencia-ficción de esta clase, porque es lo que el público quiere ver.

Es decir, que el argumento es una mezcla de todo lo que piden las masas: chicas monas, algo de humor si es posible, animación fluida, violencia -pero tampoco nos pasemos-, monstruos y sangre. De original no tiene más que los trajes y la manera de plantear la historia: no son defensores del universo, ni patrullas espaciales, ni militares súper-entrenados. Son cazarrecompensas que sólo buscan su beneficio, no son ni malos ni buenos -aunque el sentido del bien no está absolutamente excluido-, la prueba es el valor de Iria al encarar a Zeiram y no tienen esa absurda manía de poner la amistad por encima de todas las cosas (por algo son cazarrecompensas, ¿no?).

Iria: Zeiram the Animation tiene cosas buenas y cosas muy malas, pero el ingenio de los directores disfraza con toda clase de artificios lo que puede considerarse deficiente, y el conjunto final es bastante digno, si se mira sin buscar parecidos; y también es curioso ver a estos personajes que desde el principio "suenan" a Katsura en unos ambientes tan distintos y alejados de lo que este mangaka nos ofrece normalmente. Creo que esta clase de innovaciones empiezan a ser imprescindibles para mantener la variedad en las películas de animación, porque esa combinación de estilos y argumentos es nuevo para el público acostumbrado a que cada autor dibuje sólo un tipo de series. A partir de ahora veremos mucho más a menudo a grandes mangakas que se mueven indirectamente en el mundo del anime gracias al "toque" que sus diseños darán a una animación a cargo de otro equipo.

Todo esto constituye un enorme aliciente de los seis OVA's, y quitando el argumento, incluso podemos acabar aceptando los plagios de la maquinaria; como ya dije cuando hablaba de D.N.A2, de esta manera vemos cómo los autores hacen suyas a creaciones ajenas, poniendo algo personal en cada diseño.

Con todo, se debe hacer lo posible por conseguir Iria y su art-book (muy completo y asequible). Es necesario para estar al día de este nuevo género, que es un punto crucial en la trayectoria del anime de ciencia-ficción y de todo lo que a partir de aquí nos puede sorprender, para mejor o para peor.

María Ferrer.

© Crowd / Bandai visual / Mitsubishi Corporation.

VAMPIRE PRINCESS MIYU

Esta obra, desde mi punto de vista, es una de las mejores obras dentro de la animación japonesa para videos domésticos. Y ésto es debido sobretodo a su originalidad y a la naturalidad de los personajes: todos ellos reaccionan consecuentemente con los hechos que se han producido y con la personalidad que los define. También destaca la frialdad del ambiente que encaja perfectamente con el argumento y que consigue ponernos, en algunos momentos, los pelos de punta.

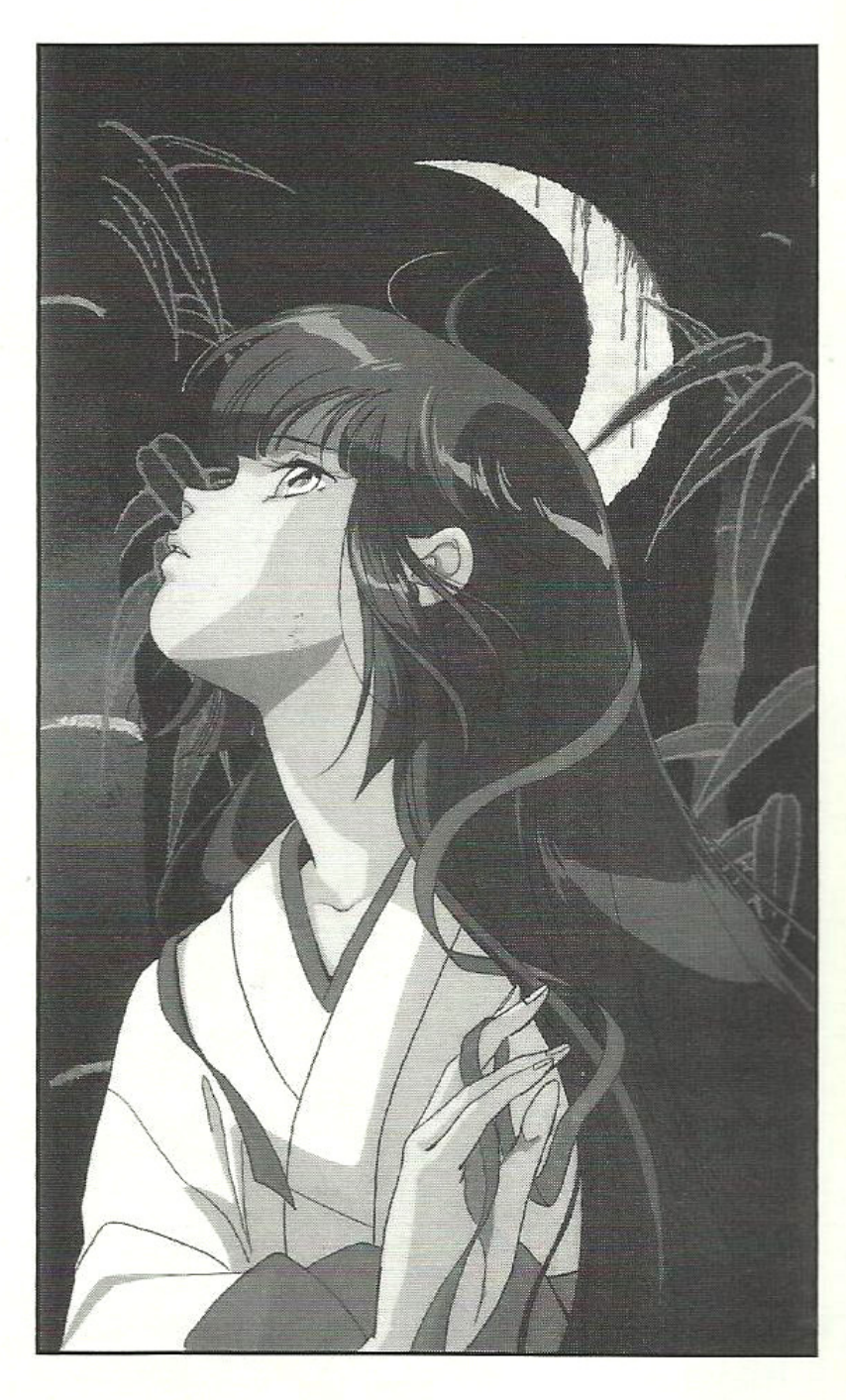
Aunque la acción gira en torno a la vampiresa Miyu, un papel muy importante sería el de la espiritista, que se podría definir como la protagonista de la historia ya que es ella quien la narra.

Vampire Princess Miyu se divide en cuatro OVA's en los cuales el relato no lleva el orden común de empezar por aquello que nos aclararía el resto de los acontecimientos, sino que, para enterarnos exactamente de qué va el asunto, tenemos que ver los cuatro, ya que en el cuarto es en el que el argumento se desmenuza.

En principio, quisiera aclarar unos puntos en torno a los cuales giran los hechos que se producen en los distintos OVA's.

Los Shinma son unas entidades que son, al mismo tiempo, ángel y demonio, digamos que son bien y mal en un sólo ser.

Éstos Shinma habitaban la Tierra, aunque con la llegada de los humanos, decidieron abandonarla cediéndosela a éstos y retirándose a la Oscuridad o Raen, más conocida como Baku. Pero no todos regresaron, unos cuantos se rebelaron y se negaron a volver a su mundo de la Oscuridad, así que para asegurarse de que ningún otro Shinma atraviesa la barrera del Baku para pasar a la Tierra, se ha fijado el establecer un guardián qué vigile sus puertas de la Oscuridad, que será un Shinma, mortal, como todos ellos que, a su muerte, será reemplazado por su descendencia. Esto es lo que se supone que tenia que ser Miyu, una Shinma guardiana que vigile las puertas de la Oscuridad y que, para subsistir, se tenga que alimentar de sangre humana, concediendo la inmortalidad a todos aquellos a quienes mordía. Pero ésto no llegó a ser íntegramente cierto en el caso de Miyu.



A la edad de trece años, empezó a sentir la sangre de vampiro que corría por sus venas, conociendo a Larva, un atractivo Shinma que tenía el deber de acabar con ella como líder de los Shinma que se habían quedado en la tierra. Pero Miyu bebió de su

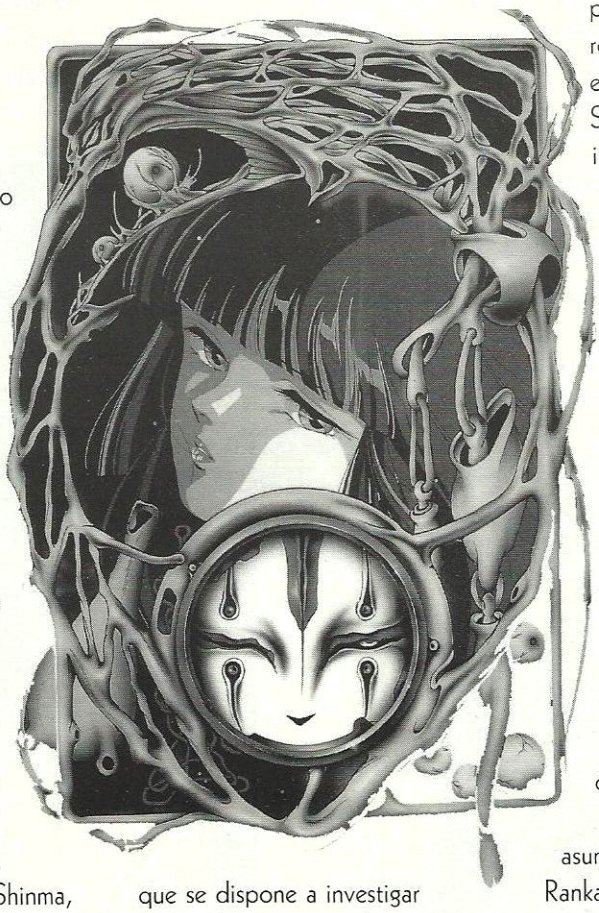
sangre, algo que no entraba en los planes, de Larva impidiendo así ser matada por él y siendo Larva castigado por no cumplir su deber. El castigo consistía en omitir su voz y anular su cara con una máscara, envolviéndole en una misteriosa capa negra, además de convertirse en el fiel sirviente de Miyu y más tarde, en su único amigo.

Tras este acontecimiento se le desveló a Miyu su auténtica identidad, a los ojos de sus padres, era inconcebible que se le negara el derecho a vivir como una humana y huyen con ella de la presencia Shinma. Esta gran ofensa se tradujo en un enorme castigo para los padres de Miyu: el sufrimiento eterno, permaneciendo en otra dimensión. Pero aquí no se queda el asunto. Miyu rogó para que sus padres fueran liberados, llegando a un pacto con los Shinma: debía cazar a todos aquellos Shinma que habían permanecido en la Tierra, más allá de las fronteras de la Oscuridad y devolverlos a ésta. Para ello se le concede la eternidad. A diferencia de los demás Shinma, Miyu es inmortal.

Una vez aclarado esto, ya nos son más comprensibles todos los actos que se producen en la historia, sólo que en los OVA's, como ya he dicho antes, no se conoce enteramente el porqué de todo hasta el final.

Comienza con el personajes de Himiko, una espiritista que es llamada por un matrimonio, cuya hija Aiko sufre un extraño estado de letargo, que no había podido ser descifrado por ningún médico y que un sacerdote había calificado de posesión diabólica. Justo en ese mismo barrio se estaban dando una serie de muertes anémicas de estudiantes universitarias.

Himiko instantáneamente nota la presencia de una entidad dentro del cuerpo de Aiko y enseguida lo relaciona con las muertes que se estaban produciendo, y llega a una conclusión: la existencia de un vampiro. Así



que se dispone a investigar una noche, encontrando a Miyu con su sirviente Larva. Más tarde, vuelve a visitar a Aiko,, apareciendo, esta vez, Miyu en la habitación y aclarando el porque del estado de Aiko: una entidad (Shinma) vive en los sueños de esta niña, alimentándose de ellos, que son su fuente de energía. Pero aquello que deja extrañada a Himiko es, ¿por qué Miyu caza el Shinma del alma de Aiko?, ¿es que se dedica a beneficiar a la humanidad?. Estas cuestiones se las plantea constantemente, pero las respuestas no las halla hasta mucho más tarde.

Así pues, Aiko fallece, ya que cuando un humano poseído por un Shinma es liberado de éste, su vida llega a su fin. Algo parecido ocurre más tarde tras un extraño suceso en la universidad. Se trata de un romance entre un humano y una chica que resulta ser un Shinma. Ésta, aparte, tenía el poder de transformar a las personas en marionetas. El romance se había dado por el hecho de que ella, al ser Shinma, podía conceder la inmortalidad a quien quisiera y él está muy interesado en ello. En la historia de esta pareja se inmiscuye Miyu y acaba cazando a la chica Shinma (Ranka).

En esta parte del relato se denotan unos vestigios de humanidad en Miyu, ya que aunque había ganado respecto a su propósito de cazar a los Shinma, había perdido como la mujer que aún llevaba dentro ya que no consigue el corazón del mortal que estaba enamorado de Ranka.

Himiko entra en el asunto llamada por el padre de Ranka ya que ésta había desaparecido de una forma sobrenatural, por lo que el padre piensa en recurrir a la ayuda de una espiritista.

El tercer asunto es atrapar a un muevo Shinma (Lemunia), pero, esta vez, Miyu tiene dos motivos: uno, el que ya sabemos que es cumplir su parte del pacto y, otro, que consiste en liberar a su fiel sirviente, Larva, de un embrujo que Lemunia ha conjurado sobre él. Para atrapar a éste,

Miyu utiliza a la espiritista Himiko, contándole que la forma de liberar a Larva es encontrando a un ser que Miyu le indica. Este ser resulta que no es ni más ni menos que un humano que el Shinma Lemunia ha resucitado tras su muerte, introduciendo su alma en el interior de una armadura. De nuevo, aquí se denota la humanidad de Miyu, su resentimiento, su pena, que no puede olvidar, afirmando que odia a todo aquel que trata de olvidar la tristeza, el amor o el odio, porque esto no soluciona nada, y porque ella es incapaz de hacerlo, Éste es el personajes de Miyu, amargura y pesar encerrados dentro de un recinto frío que le hace aparentar no tener sentimientos, pero que no es ni más ni menos que la obligación que se fija ella misma por conseguir realizar su objetivo, aunque también es debido a lo que representa su rol de vampiresa,

Finalmente se nos aclara el porqué de la singularidad del personaje de Himiko. Ella, hace tiempo, cuando sólo era una niña, sufrió una extraña aventura, pero dio por sentado que había sido un sueño, aunque para asegurarse de ello, ahora, se decide a volver al lugar en el qué aconteció. Y la escena se repite, vuelve a encontrar una casa enorme que aparece, de repente, en medio del bosque y, dentro de ella, se encuentra a Miyu, relacionando así el hecho

del pasado con ella. En efecto, esta era la casa de Miyu. Himiko, de pronto recuerda que también encontró a Miyu entonces, con el mismo aspecto que ahora. Y en ese momento, le golpea en la mente una frase que en varias ocasiones salió de la boca de Miyu: "Hay personas en las que la mordedura no surte efecto inmediatamente, sino que siguen creciendo como antes hasta que llegan a un punto en el que su sangre despierta". Y entonces, lo recuerda: ella fue mordida por Miyu cuando sólo era una niña, pero como ésta dice, no fue afectada en el momento de la succión. Creo que está bastante claro: Himiko es inmortal.

Aquí finaliza la serie de OVA's.

Nos deja con ganas de un final que no se establece, como si todos los sucesos ocurridos confluyeran en un punto no incluido en los OVA's. Esto le da un aire de misterio que realza el terror de éstos, ya que suponemos que Miyu seguirá cazando y matando, eternamente.

Ahora, paso a comentar, brevemente, la animación. Es casi perfecta. En muchas ocasiones hay movimientos secos que nos dan unas sensaciones escalofriantes, mezclado con la ternura que reside en los rostros de los personajes.

Algo que también creo que tendría que destacar es el paralelismo de los hechos, es decir, los encuentros de Himiko con Miyu se dan como en otra dimensión paralelamente a este mundo, y cuando el encuentro, sobrenatural finaliza, se tiene la sensación de que, en la Tierra, no ha pasado ni un minuto, como si nada hubiera sucedido.

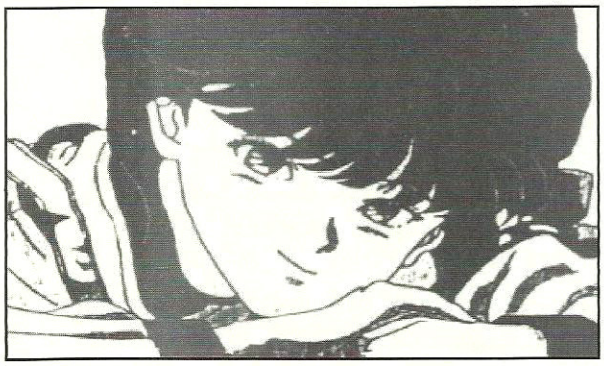
Máriam Nabil.

VIDEO GIRL AI

Ficha técnica

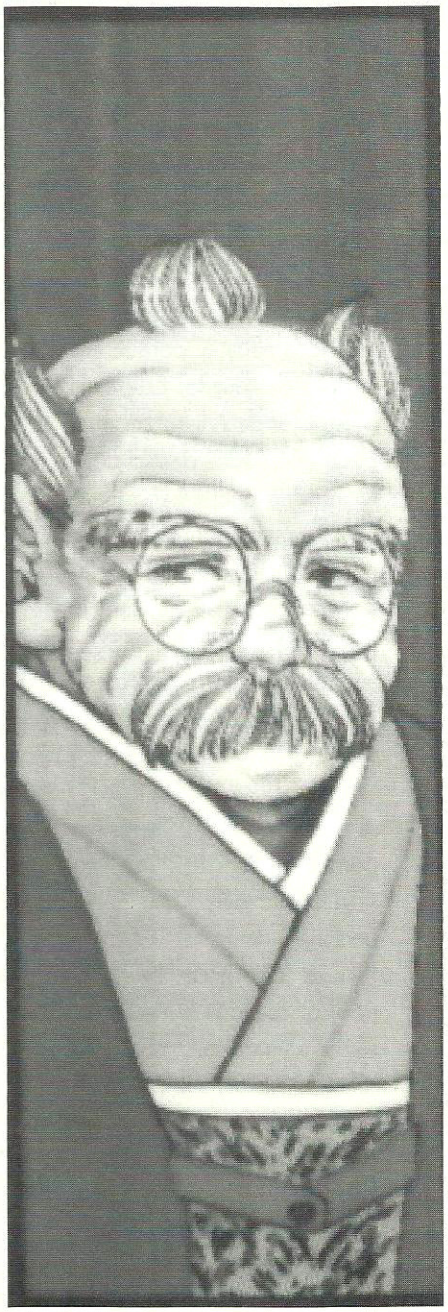
Nombre: Video Girl Ai vol.1
Compositor:
Vocalista: Noriko Sakai y el grupo Nav Katze (Minako Yamaguchi y Naoko Omimura).
Canciones: 10 (6 vocales)
Puntuación: ☺

Video Girl Ai, ¿una quimera inalcanzable?. La tecnología actual avanza a pasos agigantados, ¿quién no se imagina una historia como la de Video Girl Ai en la vida real?. Bueno, dejemos de soñar y pasemos a lo que interesa... La B.S.O. de Video girl Ai. Cuando un manga,



anime u OVA tiene éxito, se generan cantidad de productos derivados (art-books, rami-cards, shitajikis, pai-pais, figuras de resina, ...etc), y como no, recopilaciones de canciones, y canciones creadas especialmente para la serie. Bueno, dicha B.S.O, se compone de diez canciones, seis cantadas y cuatro no... Los títulos por orden son: Ureshi Namida (Lágrimas de alegría), Ano hi ni... (Aquel día el...), Myonichi ha Myonichi (Mañana por la mañana), Message (Mensaje), Glass Moon (Luna de cristal), Theme of Takashi (Tema de Takashi), Kanashimi no Kon o Tsumugu mono (Tristeza en el alma), Master of Gokuraku (Jefe de Gokuraku), Searching for Ai (Buscando a Ai) y Konomu kinan desu (Quiero ser humana). La gran labor realizada por las vocalistas, hacen que te encuentres en otro mundo, donde, si cierras los ojos veras entre sombras la silueta de Ai, Yota, Moemi... Todas las canciones son buenas, pero yo destacaría: Ureshi Namida, Ano hi ni..., Message y Searching for Ai. Nav Katze, la irresistible (cuerpo y alma) vocalista de Message, es una de las mejores vocalistas que existen actualmente ... Aunque en alguna que otra canción (Kanashimi no Kon o Tsumugu mono), ella se queda un poco atrás... Pero no su encanto y dulzura. El instrumento que predomina es la guitarra. En fin, una B.S.O que cualquier otaku debería tener, ya que en ningún caso decepcionará.

Sergio Martinez.



Video Girl Ai. © Masakazu Katsura / Shueisha Inc.

☺☺ = Muy buena ☺= Buena 😐 = Pasable ☹ = Mala ☠= Muy mala

Ficha técnica

RECORD OF LODOSS WAR

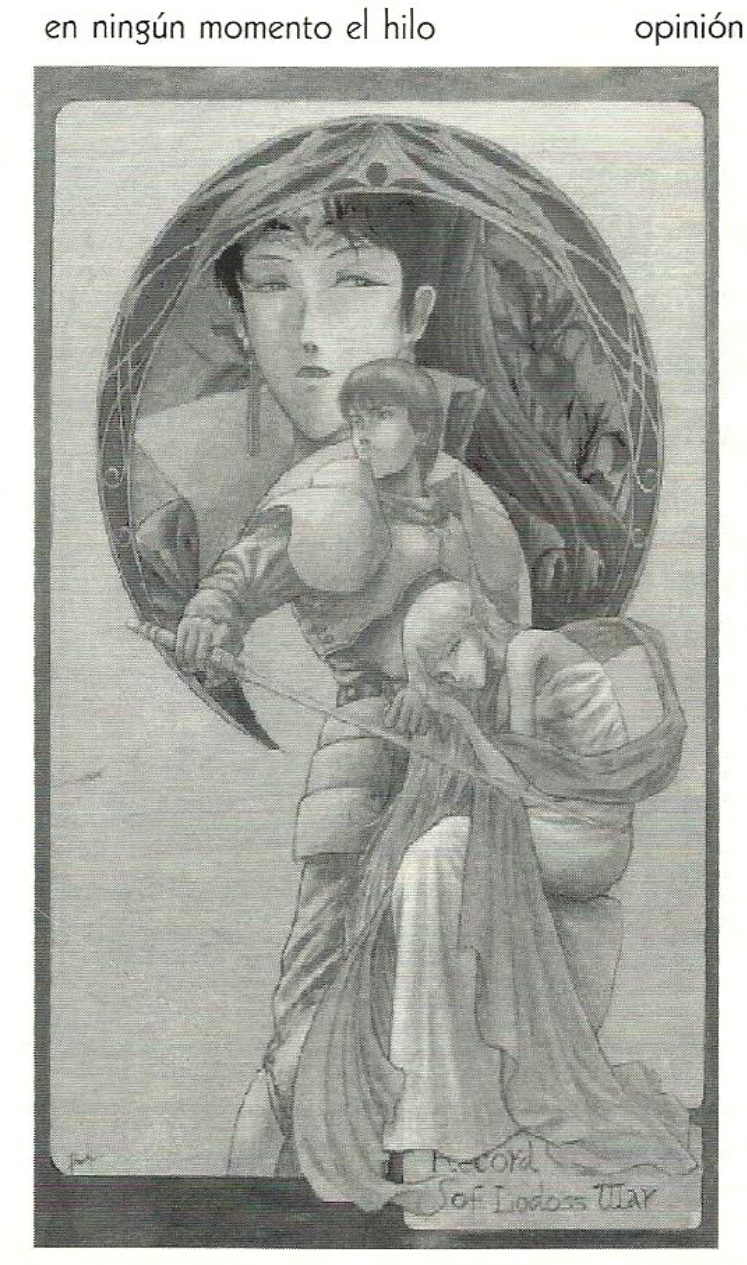
Nombre: Record of Lodoss War vol.1 y vol.2
Compositor: Mitsuo Hagita
Vocalista:
Duración: vol.1: 40:15, 16 pistas (2 vocales).
Vol.2: 41:43 min, 17 pistas (3 vocales)
Puntuación: ☺☺

A veces ocurre que las películas de animación tengan bandas sonoras mediocres, que sólo están ahí para no dejar un fondo vacío; son, por ello, meros fondos musicales, y eso se nota en la calidad ,que se queda algo corta. Con Record of Lodoss War no ocurre esto: la música acompaña la acción a lo largo de los 81 minutos 58 segundos que duran los dos volúmenes. Como debe ser, la banda sonora concuerda con cada escena, e incluso si se escucha por separado, las connotaciones de cada secuencia no se alejan mucho de los sentimientos que nos provoca la es- cena de animación correspondiente.

El primer volumen consta de dieciséis temas, dos de ellos vocales, y todos cuidadosamente realizados para que complementen a la animación.

Las secuencias instrumentales consiguen no sólo moldear la acción que se desarrolla, sino también crear una atmósfera que en ocasiones llega a tener más fuerza que la historia misma. Entre dichas melodías varias están compuestas a base de sintetizadores, y otras, tal vez menos cercanas a las tendencias recientes, pero con un valor musical más auténtico, responden perfectamente al género épico y fantástico de una serie como Lodoss War. Nos llama la atención el hecho de que un par de temas recuerdan sospechosamente a partituras de los clásicos, melodías en las que los creadores de esta B.S.O se han inspirado para luego recrearse en sus variaciones propias; por poco numerosas que sean, se deben mencionar ya que la fuente de esa belleza no reside simplemente en el genio de los japoneses, sino también en el de "los antiguos", y a pesar de que no le resta valor a la banda sonora, es preciso ser consciente de ello.

Los temas vocales no destacan por inclinarse hacia el pop como suele pasar a menudo. Teclados, algo de guitarra y una batería más bien moderada están presentes en tales secuencias: no hay que olvidar que estamos ante una historia de aventuras épicas, y no hay que pasarse de actual. Las composiciones cantadas, pues, suponen un discreto cambio de ritmo, pero no de tono, ya que , como he dicho antes, no se altera en ningún momento el hilo conductor de todo el fondo musical: siempre estrechamente ligado a la acción.



Creo que es muy recomendable escuchar la banda sonora por separado, y comprobar que animación y música son absolutamente complementarias: los episodios animados sin el fondo musical seguirían siendo excelentes, pero les faltaría la consolidación que dan las melodías al ambiente con el que se quiere rodear a la acción. Recíprocamente, la música a solas es, a mi juicio, digna de alabanza, y totalmente "autosuficiente" en cuanto que cada pista evoca inevitablemente escenas que ya conocemos. A pesar de todo, siempre se puede pensar que el conjunto de imagen y sonido puede aportarnos más riqueza de sensaciones; es una opinión. Yo considero, por todo lo dicho, que la B.S.O de Record of Lodoss War es completa, que ninguna pista decepciona, ni una sola está de más, y tampoco se debe añadir ninguna nueva idea. En definitiva, que vale la pena.

María Ferrer.

© Group SNE / Kadokawa / Mizuno.

LA CRITICA del mes

ASÍ ESTAMOS... Y LA CULPA ES DE DRAGON BALL

Ha sido un trágico verano: Ruanda, la expulsión de refugiados del Zaire, las ciudades "protegidas" de Bosnia-Herzegovina abandonadas a la brutalidad de los ejércitos serbios, los atentados integristas en Argelia y París, los acontecimientos de Chechenia, los Cabezas Rapadas... y la censura de Dragon Ball en la televisión catalana, amparada por una Ley Oficial. Una medida que ya habían tomado otras televisiones autonómicas.

Y sigo sin ver la relación causa-efecto. Sigo sin ver cómo los dibujos animados, los comics, o las series de televisión han influido en todos estos terribles sucesos que han ocurrido este verano... y los veranos anteriores de los últimos siglos.

No quiero hacer caricatura, pero es imposible soslayar el hecho de que Ruanda es uno de los paises con menos aparatos de televisión per cápita, o que en la ex-Yugoslavia los actuales genocidas han sido educados en los más rígidos cánones marxista-leninistas, con unos "mass media" volcados a inculcar la solidaridad con los más desprotegidos, el arte como escalón superior del ser humano, o la abolición de las desigualdades.

No creo que la indiferencia de los dirigentes políticos occidentales que permiten el genocidio de Bosnia, sea debido a que, en su juventud, leyeron Tintin, Asterix, Flash Gordon o el Jabato.

No entiendo a los que dicen que, tapando los ojos de los niños a la realidad, estos serán hombres totales y perfectos que construirán un futuro mejor. Y no lo entiendo, porque creo que algo falla en este razonamiento. La violencia no es algo que se aprende como el idioma noruego, la geología o el jugar al dominó. La violencia se lleva dentro desde que se nace, como el instinto sexual, el hambre o el llorar en determinadas situaciones.

Tapando los ojos de los niños a la violencia, no hacemos más que dejarlos indefensos para ese dia en el que se les caliente la sangre y la rabia se apodere de ellos. Un dia que, sin ninguna duda, les llegará. Es como coger a un indio amazónico analfabeto y sin contacto con la civilización, y pedirle que pilote un coche de Fórmula 1, y que los pilote bien. No está preparado.

Recuerdo que el último puñetazo que dí, mi último acto violento, lo realicé cuando tenía 11 años y cursaba 1° de Bachillerato. En la actualidad soy padre de dos hijos de 9 y 7 años, a los que procuro enseñar a solucionar sus conflictos mediante formulas que no incluyan la violencia. Pero, a veces, no me hacen caso.

Mi educación, fruto de su época, fue una educación en la que se honraba la violencia, el racismo, la hombría y el machismo. La de mis hijos, no.

Pero ambos, ellos, yo, y creo que todos los seres humanos, llevamos la violencia dentro. Yo he aprendido a controlarla. Del mismo modo que cuando estoy ante una mujer atractiva no la violo, ni en los restaurantes me lanzo en picado sobre las fuentes de langostinos que mi presupuesto no me permite.

Espero que mi hijos tambien aprendan a controlar sus instintos. Espero que sepan cuándo no se debe recurrir a la violencia. Y espero que sepan saber cuándo la violencia exterior justifica una respuesta violenta.

No quiero que si, algún dia, ven a seis millones de judios subiendo a un tren que les conduzca al matadero, se limiten a escribir una carta de protesta a un periódico.

No quiero que si, algún dia, ven a un moro apaleado por una cuadrillla de Cabezas Rapadas se limiten a mirar reprobadoramente o a salir corriendo a una Comisaría a poner una denuncia.

Es difícil educar a los niños. No basta con prohibirles comer con los dedos. Hay que enseñarles a usar el cuchillo y el tenedor, y decirles que las hamburguesas no se meten de dos en dos en la boca.

Y con la violencia sucede lo mismo. Sería más fácil, y desde luego más cómodo, prohibirles ver Dragon Ball, Terminator II o Power Rangers. Lo difícil, e incómodo, es tener que explicarles que dentro de ellos hay un asesino en potencia, y que puede salir a la luz el dia en que el ocupante de "otro" automóvil les abolle el parachoques.

No creo que, prohibiéndoles ver Dragon Ball, vayan a renunciar a usar la violencia el día que ésta llame a sus puertas. De la misma manera que no creo que, por el hecho de obligar a sus mujeres a llevar la cara tapada, vaya a disminuir el índice de líbido per cápita de los musulmanes.

No creo en la censura, ni en la ocultación, ni en el secretismo. Y, por tanto, tampoco creo en las Leyes que se generan a su sombra.Y hay que suministrarla conforme a la vida que nos espera. No sirve enseñar a los saharauis a pescar ballenas al estilo esquimal.

Preferiría que, a mi, cuando era chaval, me hubieran enseñado un poco más de la vida, de la ternura, de como consolar a un amigo con problemas, o de como planchar un pantalón... y un poco menos de griego, química, geografía económica o historia medieval. En resumen: que a lo largo de la vida he tenido que intentar consolar a muchos amigos, y nunca nadie me ha pedido que le recite la lista de los Reyes Godos.

Hoy algo ha cambiado a mejor: a los chavales les damos educación sexual, les predicamos los buenos sentimientos, les enseñamos a proteger la naturaleza... Y no veo por qué, en el terreno de la violencia, hemos de taparles los ojos y no prepararles para el futuro.

Quizá si les preparamos sin hipocresía, partiendo de las realidades sociales, y también de su propia miseria humana, serán capaces de empezar a construir un futuro mejor.

Pero para eso hemos de ser humildes, conocernos bien, y explicarles que todos llevamos un asesino dentro, al que hemos de aprender a dominar.

Explicarles que algunos de los asesinos de los Balcanes, los domingos se privan de una cerveza para poder pagar un helado a sus hijos. O que en Ruanda, algunas monjitas con años de sacrificio a sus espaldas, en lucha permanente contra el hambre y la enfermedad, rociaron de gasolina a los hutus, mientras algún tutsi acercaba la cerilla.

¡Que nadie se crea eso de que el asesino aprenderá a matar viendo dibujos animados!.

JuanJo Sarto.

ZONA DE GUERRA

o Lo que necesitas es Amor

Parece que la cosa funciona, hasta la redacción han llegado muchos papiros dirigidos a este sector, en todos ellos, criticas a diestro y siniestro contra toda clase de personas y editoriales. Os rogamos, que en vuestras criticas no entréis en descalificaciones personales hacia personas o entidades del mundillo, preferimos que en vuestras cartas, expongáis el tema y dictéis vuestra opinión, sin tener necesariamente que insultar a la persona o editorial objeto de la critica. Aclarado este punto, os dejo con las criticas seleccionadas para este número, hemos escogido las que hemos creído de más actualidad.

DIRIGID LAS CARTAS A: YOKOKU (ZONA DE GUERRA)
C/RECS, Nº28, ESC.D, 3º-1ª.
43201 - REUS (TARRAGONA)

Hemos recibido muchas cartas en las cuales, la mayoría de vosotros , os quejabais de que Antena 3 y otras privadas repetieran una y otra vez las mismas series de anime.

En el Salón del Manga, en una interesante mesa redonda surgió este tema, y el Sr. Xavier Catafal responsable de Manga Films explicó el porque de esta situación: Las cadenas privadas alquilan las series durante un período largo o corto de tiempo, durante el cual emiten todas las veces que pueden dichas series para sacarles el mayor rendimiento posible, de ahí que algunas series de anime hayan de- saparecido quedando inconclusas y sin saber el porque; o bien por agotarse el período de alquiler, o porque dichas series estaban divididas en varias partes con lo cual la continuación se quedaba en el almacén de turno para cohabitar con las telarañas.

La redacción.

SALÓN DEL MANGA

Quiero felicitar a todas las entidades que han participado en la celebración del primer Salón del Manga..., especialmente a las editoriales y a Ficomic. Lastima del sector de videojuegos no hubiese nadie: ni Hobby Consolas, Big N (Nintendo), Sega.... Sino hubiese sido por su ausencia, habrían sido unas jornadas de lo más completas. Eso sí, espero que el año que viene se encuentre todo lo que ha faltado en este.

- Antonio Chacón Lono (Murcia)

¿REALITY SHOWS?

Hace poco se aprobaba una ley en el parlamento catalán de protección a los niños de dibujos que consideraban nocivos; Dragon Ball por supuesto. Este es el resultado de las miles de quejas de los colectivos de madres histéricas, que veían en Dragon Ball, Ranma y otras muchas, un enemigo. Un enemigo al que había que eliminar.

Lo peor de todo es que no solo estos colectivos se dedicaban a torpedear a las series de anime, desde otros puntos en los

que se creía que había un mínimo de seriedad, apoyaban de todas las maneras posibles a estos colectivos. He llegado a leer que Ranma induce al trabestismo.

No obstante, en las televisiones siguen en alza los reality shows y esa especie de informativos que más bien parecen cine *gore*.

- Sergi Costa (Igualada).

Nota importante: Los textos aquí reflejados son opiniones de los lectores. **Yokoku** no se solidariza necesariamente con ellos en ningún caso.

Han pasado cinco meses desde que nos leimos, hemos cambiado muchas cosas en Yokoku, pero los cambios siguen a la orden del día. Cada sugerencia que nos deis no caerá en saco roto, ni mucho menos, las estudiaremos una por una, porque al fin y al cabo la revista os ha de gustar a vosotros. Por eso os pido desde aquí que hagáis llegar miles de cartas con vuestras sugerencias, lo que os gusta y lo que no os gusta del contenido de la revista o fanzine (como queráis). Y no me enrollo más.

Jorge Hernández Flores (Argentona, Barcelona)

- "Me parece fantástica vuestra revista, nos informáis muy bien..."

Si, nosotros pensamos lo mismo (broma). El amigo Jorge está preocupado por el cierre de Saint Seiya ya que cree que se quedará sin saber todo lo que les ocurre a los caballeros. Me temo que así será, aunque de todas maneras tomo nota sobre tu sugerencia y quien sabe quizá en próximos números ves aclarado el futuro de los caballeros.

Raúl Haech Tena (Ibiza)

- "Creo que el manga en España está llegando a su tope..."

Disiento contigo en algunas de tus opiniones. No es del todo cierto que el mercado del tebeo japonés esté empezando a estancarse, ¡ni mucho menos!, el mercado aún está expandiéndose y por ahora no parece que llegue a su limite pronto. Si que es cierto que Santuario es y será uno de los mejores y más interesantes mangas publicados aquí, y si no se ha continuado no es porque Planeta de Agostini no quiera, ¡al contrario!, a Juanjo Sarto (Editor de Planeta) le gustó mucho, lo que sucede es que al no haber tenido el éxito suficiente se han visto obligados a aparcarla temporalmente. Por lo demás todo muy acertado, espero que nos leamos en breve.

Sonia Nuñez Torreón (Madrid)

- "¿Que significa Yokoku?.

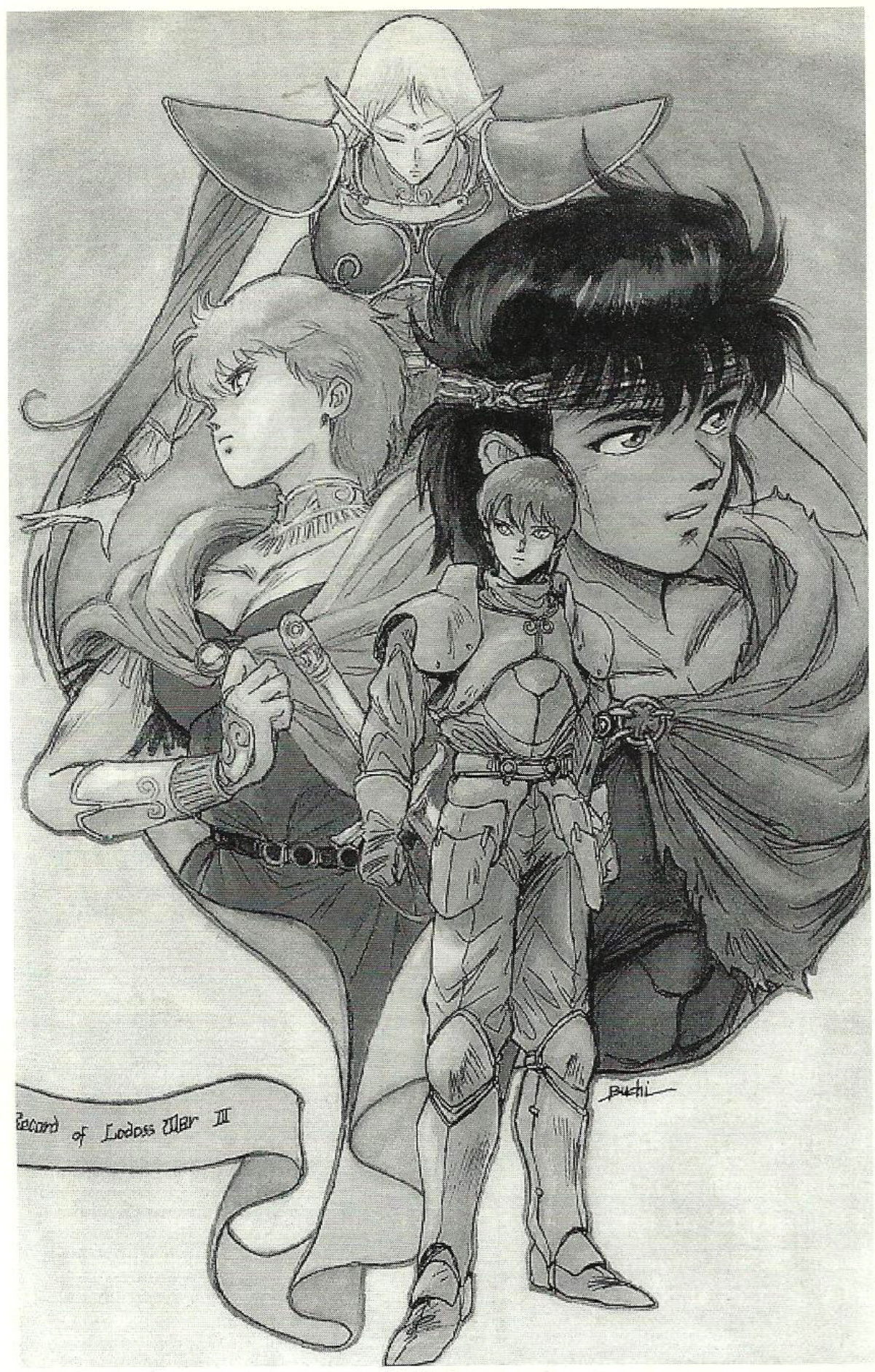
Ydda significa novedades, pero los japoneses lo emplean más a menudo a modo de anuncio. Touch, es nuestra asignatura pendiente, si que nos gustaría incluir algún artículo sobre la serie, pero debes comprender que de Touch se ha hablado mucho en nuestro país y no creo que se le prestara mucha atención, de H2 es mucho más probable que en breve encuentres un artículo entre nuestras queridas páginas, y sobre la biografía de Mitsuru Adachi no se que decirte todavía no nos hemos planteado incluir biografías de autores pero de todas formas lo estudiaremos.

Francesc Ferré (Barcelona)

- ¿Os habéis planteado tener un web en Internet?

Este chico es un auténtico cibernauta, un navegante del espacio virtual, de las autopistas de la información. Respondiendo a tu pregunta te debo decir que claro que nos lo hemos planteado, el problema es que no es tan fácil como parece, a un web por pequeño que sea hay que dedicarle mucho tiempo y precisamente de eso no tenemos mucho, de todas formas puedo decirte que estamos a muy poco de dar este paso al igual que lo han hecho otros compañeros revisteros. De momento puedo decirte a ti y a todos los lectores con acceso a Internet que nos escribáis diciendo que es lo que os gustaría encontrar en nuestro web. También dice que es un adicto a Video Girl Ai, Internet y Toriyama.

Dark Mask (Igualada)



Record of Lodoss War © Group Sne / Kadokawa / Mizuno

¿¿Comor?? The night train... ¿Por donde íbamos?. El otaku Dark Mask (¿¿¿????) nos hace llegar unas cuantas preguntas referentes a mi persona. Lo siento no tengo nada que ver con ninguno de tus congéneres, y si quieres que te diga la verdad..., no me hace gracia que me escriban con pseudónimos, pero te salvas por decir que te gustan los diseños de Akemi Takada. Y si en los tiempos que corren no has adquirido la película de Patlabor 2, es un gran pecado por tu parte, ¡la pelí es genial!, y supongo que ya sabes que los diseños son de la excelente Takada. Paso tus votos al ranking y me apunto todas tus magníficas y suicidas sugerencias.

Aitor López Grijalba (Guipuzkoa)

- "Estuve en el Salón del Manga y me lo pasé genial, espero que experimentos como estos se repitan anualmente".

Yo también estaba presente en el Salón y comparto al cien por cien tu opinión. El 24 y 25 de Febrero por si no lo sabéis se celebra en Albacete el Albanime 96 al que todos estáis invitados, tal evento solo lo podía organizar una persona: Lázaro Muñoz uno de los fanzineros más activos de nuestro país que no para quieto ni un segundo. El Shonen Mangazine, se mantiene no es ni un éxito ni tampoco un fracaso, es una gran iniciativa muy bien elaborada y pensada, y no creo errar si afirmo que es una publicación imprescindible para cualquiera que le guste el cómic, ya que en sus páginas se halla la más amplia diversidad de estilos gráficos y narrativos. Psycho Land de Rey Yumeno es entretenido y el nivel del dibujo es bastante alto, pero el guión flojea en algunos aspectos. Lo mejor que te puedo recomendar en estos tiempos y que no poseas es el Porco Rosso de Glénat y si no te gustó mucho la película siempre puedes probar con Version 1 o Legend of the Mother Sarah. De momento no tienen fecha de aparición los Ovas de Video Girl Ai, y Record of Lodoss War es lo mejorcito en el terreno de heroic-fantasy que se puede encontrar en España y parte del extranjero. Lodoss War está basado en un juego de rol que dudo mucho que puedas conseguir en España, aunque si lo consigues hazmelo saber lo antes posible.

Por este número creo que ya hay bastantes cartas, en el próximo haremos una especie de liquidación y acabaremos con las cartas que aún nos quedan para poder incluir vuestros últimos devaneos recibidos en redacción.

Carlos Loriente.

Las cartas dirigidlas a la siguiente dirección:

YOKOKU
C/ Recs, nº 28, esc. D, 3º-1ª.
43201 - REUS (Tarragona)

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada en el número anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

MANGA

1	(-)	VIDEO GIRL AI	426 ptos.
2	(N)	BASTARD!!	308
3	(5)	ALITA	294
4	(3)	3x3 OJOS	287
5	(10)	SILENT MÖBIUS	250
6	(N)	GAMMA	228
7	(N)	AH! MY GODDESS	226
8	(N)	DARK ANGEL	103
9	(9)	CITY HUNTER	101
10	(N)	GATSU	53

El tiempo pasa, tan rápido que ya estamos a un par de meses de la celebración del Salón del Comic de BCN y prácticamente ni nos hemos enterado, diversas entradas en los rankings, pero aparte de eso, todo sigue en la misma línea. Video Girl Ai, sigue líder y con bastante ventaja, se cierra la publicación de Gamma, aparece Gatsu (Berserk), y X 1999 no tardará en ocupar un sitio entre los mejores. En el otro ranking, sensibles variaciones. Tan sensibles que estamos estudiando sustituirlo por otro, uno de personajes tal vez o de bandas sonoras, o quizás de OVA's, de todas formas escribidnos explicando vuestras preferencias. Por último os recuerdo el sistema de votación, cogéis un lápiz y papel y apuntáis vuestras diez series favoritas (de más a menos predilección), y a continuación , las punteáis: teniendo en cuenta que el valor máximo es 20.

ANIME

1	(N)	TOUCH / BATEADORES	322 ptos.
2	(-)	DRAGON BALL	278
3	(5)	SAINT SEYA	235
4	(-)	K.O.R.	210
5	(6)	CITY HUNTER	186
6	(N)	YAIBA	152
7	(-)	Dr. SLUMP	136
8	(9)	FLY	118
9	(N)	YAWARA!	92
10	(8)	SAILOR MOON	56

Taiho! Shichauzo. © Kosuke Fujishima.

ESPECIAL

ESPECIAL

DESDE AHORA, CONOCERAS ALGO NUEVO, DIFERENTE.
UNA NUEVA REVISTA, PERO NADA PARECIDA A LAS ACTUALES, PREPARATE PORQUE EN MAYO SERÁ DEMASIADO TARDE PARA ARREPENTIRSE.

¡LO MEJOR PARA TU INFORMACIÓN!

ESPECIAL

ESPECIAL